
C·L·U·B
Nintendo
Tips de:
Banjo-Tooie
Continuación
Conoce a:
Shrek
Atlantis
The Lost Empire
Spiderman 2
The Sinister Six
Final Fight One
Reporte Especial del
E3 2001
Mario Kart
Super Circuit
Año 10 No. 8
Precio $18.00 M.N.
0 10722 98452 6 08


Nestlé
Nesquik
presenta:
El bote de ideas
De vuelta al colegio
Hoy, después de unas divertidas vacaciones, el conejo Nesquik regresó a la escuela. Su mochila estaba abierta y durante su trayecto al colegio, el conejo tiró todos sus útiles. Ayúdalo a encontrarlos. Sólo tienes 15 minutos antes de que suene el timbre de entrada.
Lista de útiles:
1 Regla, 1 cuaderno, 1 Libro, 1 Goma bicolor, 1 compás, 2 Lápices, 3 Lápices de color y 1 Tijeras.
Tip:
Antes de empezar, asegúrate de tomar un vaso de leche con Nesquik.
Buena suerte y... ¡feliz regreso a clases!
ESCOLAR
Nesquik
HOT DOGS
ALIMÉNTATE SANAMENTE



SUMARIO

Este es el rombo de julio

La primera vez que Nintendo decidió hacer un juego para dos personas en donde varios personajes de la misma compañia compitieran en pequeños Go-Karts fue toda un locura y un gran éxito en el Super Nintendo.
Al salir a la venta el Nintendo 64, repitieron la historia y lo lograron de una forma que nadie lo esperábamos, de hecho Mario Kart 64 sigue siendo un excelente y super clásico título para jugar en familia.
Cuando los desarrolladres tuvieron que limitarse por un sistema de 16 bits, lógicamente se quedaron con muchas ideas en el tintero que no se pudieron llevar a cabo, pero con la salida del Game Boy Advance, ya no tienen ningún pretexto y hasta han hecho lo mismo que caracterizaba a la versión del N64: la opción de 4 jugadores simultáneos. Ahora con nuevas pistas, más personajes y grandes retos, Nintendo nos brinda esta nueva sorpresa para un sistema portátil que simplemente no podremos resistir.
Mario Kart Super Circuit sale a la venta este mes y gracias a lo que esta serie representa en los sistemas de Nintendo, se ha ganado un lugar muy especial para todos nosotros y una muy buena razón para que este mes aparezca en nuestra portada.

C·L·U·B Nintendo

Tips de: Banjo-Tooie Continuación

Reporte Especial del E3 2001

Conoce a: Shrek, Atlantis The Lost Empire, Spiderman 2 The Sinister Six, Final Fight One

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Año X #8 Agosto 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 10 # 8. Revista mensual, Agosto 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. (MR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva el uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4855, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451003. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**, No. 10/8 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintendo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Coombia, S.A.** Calle 75 # 12-42 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 2492211, Suscripciones: 3492211 ext. 149 y 150, Fax: 2492211 ext. 154. E-mail suscripciones: suscteleviss@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripci@editorial-televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 16, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Rocafuerte, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8940/5178/8643. Telefax: 19000. Edival, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Monello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 114364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertran SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1285) Buenos Aires Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aldes, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribuidor: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #8
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000



El E3 de este año estuvo muy interesante, por primera vez pudimos poner nuestras manos en el control del Nintendo GameCube y jugar sus títulos de lanzamiento, sin embargo, causaron mucho más expectativa reservándose algunas cosillas bajo la manga como las funciones que realizarán el Game Boy Advance cuando se conecte en el puerto de control del Nintendo GameCube, progresos de juegos como BioHazard Zero (Resident Evil Zero) entre muchísimas cosas que simplemente se pasaron por alto y que decidieron que se siguieran manejando como información clasificada.

Lo bueno es que en este mes de Agosto se llevará a cabo una pequeña exposición por parte de Nintendo en el lejano oriente, así que a casi 90 días del lanzamiento del esperadísimo sistema de Nintendo en su país de origen, podremos conocer más detalles.

Aún faltan muchas cosas de qué hablar de la consola y quedan escasos meses para que se lance en nuestro continente, pero por lo menos se han planteado una gran variedad de títulos para el NGC que saldrán a la venta antes de que termine el año, así que se puede decir que ha comenzado la cuenta regresiva para que el 3 de Noviembre podamos disfrutar en América, juegos como Super Smash Bros. Melee, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, o simplemente uno de los juegos que han sido tocados por la mano de Miyamoto: Luigi's Mansion.

Por el momento, sólo nos resta agradecer tu preferencia y motivarnos para mejorar nuestra revista mes a mes.

Gracias.





DR. MARIO

Hola Amigos de Club Nintendo, esta es la primera vez que escribo a pesar de que ya llevo varios meses leyendo la revista. Tengo muchas cosas qué decir así que ahí les van:

1. En la revista pasada dijeron que Super Smash Brothers 2 se está programando. ¿Para qué consola va a ser?
2. ¿Cuándo va a salir Super Smash Brothers 2?
3. ¿No podrían quitar la sección de Super Wario?
4. Me gustaría que hicieran la sección Extra más grande.
5. ¿A dónde dirijo mi carta si quiero que vaya a la sección Mariados?

P.D.¡¡¡Pongan mi carta!!!

Alvaro Cerda Hernández
Zapopan, Jalisco

Nos agrada bastante recibir tus cartas, no importa si es la primera o la última vez que lo hacen, siempre las leemos con interés y hacemos todo lo posible por responder tus preguntas.

Por eso te queremos comentar que sí va a salir Super Smash Brother Melee (claro que de esto ya hablamos un poco en el número anterior en el reporte del E3) y será uno de los títulos de lanzamiento para el Nintendo Game Cube el próximo Noviembre.

La verdad no sabemos a donde ha estado escondido Súper Wario, pero estamos seguros de que esta planeando hacer lo que mejor sabe hacer, molestar a los demás.

Para la elaboración de la sección Extra, depende de la cantidad de información relevante que aparezca en el momento, no podemos meter cualquier clase de rumores porque después nos ahorcaríamos con ustedes. ¿No crees?

Todas las cartas que deseen dirigirse a una sección en específico, favor de mandarlas con una anotación cerca de donde escriban la dirección, así será más fácil catalogarlas y dirigirlas a donde quieres que aparezca tu comentario.

Super Smash Brothers: Melee



Pronto podremos jugar este excelente título

♦

Hola, les escribo para pedirles que regrese la sección Los Retos de Mario porque a mí me gustaba mucho. Se despide su amigo:

Pedro Antonio Camacho Sánchez
México, D.F.

¡Vaya que sí nos acordamos de Los Retos de Mario! Esa era una de las secciones que tenían una gran interacción con los lectores. No te arruinaremos la sorpresa, pero sigue leyendo nuestra revista y tal vez, en un futuro no muy lejano...

♦

Queridos amigos de Club Nintendo, tengo una duda: ¿Porqué cuando jugué con mis amigos el cartucho de F-Zero Maximum Velocity de GBA conectados a un solo cartucho, solamente pudimos jugar en una pista y con pocos vehículos a escoger, si ya tenía mi cartucho avanzado?

José Medina "El Mix"

No tiene nada de complicado, cuando tu conectas dos o más GBA y utilizas un solo cartucho, la consola inicial (la del juego) tiene que procesar datos sencillos de una manera efectiva para que los demás sistemas puedan desplegar el juego en la pantalla sin muchos problemas, he ahí que solamente puedes seleccionar algunos vehículos y las pistas más sencillas.

Cuando cada Advance tiene un cartucho de F-Zero el sistema procesa todos los datos de las pistas y de los autos más complejos de una forma más simple emitiendo únicamente los datos necesarios de posición en el mapa sin tener que calcular las pistas de todos los jugadores.

Esperamos que ahora lo veas tan sencillo como nosotros y esperamos que los diseñadores lo vean también así al desarrollar sus juegos de multiplayer para el Game Boy Advance.

♦

Escribo a la mejor revista del mundo, soy un fanático de su revista que compro cada mes, esta es la quinta vez que escribo y nada de nada. Bueno, voy al grano. Quisiera que no pusieran tantos Nintensivos pues abarcan casi la mitad de la revista, pues hay muchos videojugadores que no compran cada cartucho que sale al mercado y es un tanto aburrido leer sólo el Nintensivo. Si no publican mi carta, voy a pensar que no existen y que no supieron qué contestarme, se

despide su lector No.1.

Paulino Grado Ortega
Chihuahua, Chihuahua

Los Nintensivos se publican porque muchos lectores nos los piden y procuramos hacerlos sin comernos páginas de más, pero en ocasiones, el juego es muuuy extenso y requiere de mucha información. Vamos a procurar hacerlos un poco más al grano para que disfrutes las demás secciones de nuestra revista. Y esta es una prueba de que sí existimos =).

♦

Soy un lector que leyó desde el No.1 su revista, pero dejé de comprarla en el segundo año porque mi papá me dijo que el Nintendo pudre el cerebro (por supuesto yo sabía que no) y después vió que había algo bueno ya que lo convencí de que el NES no era malo y que con el Nintendo aprendí a leer el inglés a los seis años y ahora en este año 2001 no me he perdido ni un solo número.

Jonathan Daniel García Q.
Tepic, Nayarit

Esta es una carta que nos hizo recordar grandes baches en la historia de los videojuegos. ¿Recuerdas cuando dijeron que el SNES causaba epilepsia? Y cuando a muchos lectores les pasaron situaciones similares con sus padres. Pues tu carta nos enseña una gran lección, todos sabemos que ningún sistema de Nintendo causa ningún problema físico ni mental, si lo usas correctamente. Pero muchas veces nuestros padres u otras personas como nuestros maestros o personas mayores piensan que sí. Lo que debes hacer en estos casos es demostrarles que puedes lograr grandes cosas como salir bien en la escuela, sin dejar de jugar con tu sistema. Lo mejor es tomarte tiempos para estudiar, jugar videojuegos y hacer deporte, así no descuidarás ninguna actividad que te propongas realizar y demostrarás que los juegos te ayudan a agilizar la mente, practicar el idioma inglés y conocer cosas sobre otros lugares, como en Mystical Ninja, Starring: Goemon de N64. Esperamos que tu carta sirva de ejemplo a otros lectores para que demuestren lo que son capaces de hacer y también se extiende para invitar a jugar ¡a los papás!

♦

Les escribo para hacerles tres preguntas:

1. En Pokémon Silver y Gold hay una persona en Kanto, en Lavender Town que no me deja pasar. Es en la Radio Tower, no me deja pasar al segundo piso.
2. En el mismo juego, ¿cómo puedo conseguir a Chikorita, Totodile y a Cindaquil o dónde los encuentro?
3. En Pokémon Yellow hay una persona en Fuschi City que enseña a tu Pikachu a Surfear, pero he ido con él y no hace nada, ¿qué debo hacer?

Luis Alejandro Macclesh del Pino Pérez
México, D.F.

En el juego de Pokémon Stadium, para obtener el Surfing Pikachu debes acabar el Prime Cup Master Ball en el segundo Round, usando siempre en tu equipo a un Pikachu que no sea rentado, así al ganar, obtendrás este raro Pokémon que puedes usar en Fuschia City, en Pikachu Summer Beach. Ahora, sí, puedes usarlo en cualquier versión de Pokémon y lo puedes evolucionar en Raichu, quien mantendrá el poder de Surf.



Este raro Pokémon lo obtienes en Pokémon Stadium

♦

Quisiera darles unas sugerencias sobre su revista que es la mejor de todas. Una de mis sugerencias es que hagan una edición sobre juegos de carreras y autos y otra de juegos de peleas. Otra es que me gustaría que hicieran encuestas a niños y jóvenes para saber qué videojuego es el más famoso entre las personas y cuál es el más vendido, para tener una visión más amplia de los videojuegos y quienes lo juegan más. Bueno, esto es todo, saludos a todos y hasta la próxima carta.

Eleazar Félix Anguiano
Guaymas, Sonora

Pues bien, sobre las ediciones especiales, no es mala idea, depende de si los lectores quieran una edición que hable sobre todos los juegos de carreras y los de peleas, con trucos, movimientos, atajos, etc. vamos a ver qué respuesta tiene tu propuesta, que es bastante interesante y no creas que la echaremos en saco roto. Y sobre las encuestas, Gamela México se preocupa también de los consumidores que se preocupan por conocer qué es lo que más se vende al igual de que pocura mantener sus precios a un buen nivel para que todos puedan tener sus juegos favoritos, por eso se ha creado la sección Nintendo Top Ten, en donde podrás ver los juegos que más se han vendido, los más solicitados y claro está, nuestras recomendaciones. Espero que te guste y nos hagas saber tus opiniones.

♦

Hola cuates de la mejor revista de todo el mundo. Oigan, quiero hacer una compra de un cartucho de aventura pero no sé si decidirme por Zelda, Majora's Mask o Batman Beyond y quisiera que ustedes me dijeran cuál puede ser mi mejor opción. Otra cosa, la otra vez estaba viendo un programa de televisión llamado "Lo Satánico" dijeron que Pokémon era satánico y hasta dijeron el significado de varios Pokémon. Esa noticia no me

gustó, espero que me respondan, un saludo y adiós.

Daniel Alejandro Angmen Bernabel
Celaya, Guanajuato

¡Hola Club Nintendo! Les escribo para comentarles algo acerca de Pokémon. Hace algunos días nos dieron una hoja en la escuela con fin de "prevenir" a los papás, entre las cosas que decía esa hoja era que Pikachu significaba una especie de blasfemia. Yo como pokéfan no le creí, pero algunos amigos sí y les dijeron a sus papás y sus papás convencieron a otros y a otros y así a toda la ciudad. Ahora la gente piensa que estás "endemoniado" si mencionas algo referente a Pokémon. Mis papás, muy bien informados, no creyeron lo que decía la hoja, pero ahora algunos amigos ya no los dejan ver la serie de TV ni jugar sus cartuchos. Bueno, espero que publiquen mi carta porque algunas personas dicen que Pokémon es malo y yo digo que no.

José Antonio Nateras G.
H. Zitácuaro, Michoacán

Pues respondiendo a nuestro cuate Daniel Alejandro, te recomendamos Zelda, Majora's Mask, es un juego que te pondrá a buscar y te meterá en una historia muy envolvente. Pero te aconsejamos que si puedes, rentes o que te presten ambos juegos para que tú mismo tomes la mejor decisión. Ahora, a nuestros dos amigos les decimos esto: Lo de los Pokémon satánicos ya pasó de moda, al menos eso era lo que creíamos hasta recibir sus cartas. Con toda la confianza del mundo, podemos decirles a todos los lectores y videojugadores que pokémon es un simple mundo creado para los videojugadores y su único fin es para que se diviertan y convivan unos con otros con sus personajes favoritos; incrementan el reto tanto contra otros entrenadores, como consigo mismo. Es un juego donde puedes capturar animalitos, cuidarlos, entrenarlos y jugar con ellos como si fueran mascotas, no tienen nada de satánico, sino todo lo contrario. Como ejemplo, no incluímos lo que "dicen" significa el nombre de Pikachu, pero quiere decir que Pika es rayo en japonés y Chu es la onomatopeya del ruido de los ratones, entonces queda algo así como "Ratón Eléctrico". Nos recordó una hoja que hicieron circular con una leyenda bastante absurda de que en cierta compañía "clonaban" los animales que utilizaban para sus productos, esto es totalmente falso, son dos ejemplos de mala información de la gente al igual que mala interpretación de una idea o lenguaje, y como son temas que van en contra de muchas creencias, las noticias se disparan tanto que en ocasiones funciona más como "Teléfono Descompuesto" en donde cada persona que cuenta su versión de la historia, la modifica para hacerla más impactante. Para todos aquellos que creyeron eso, no es verdad, pueden jugar Pokémon y ver la serie de TV sin miedo, ya que es totalmente inofensiva, simplemente es entretenimiento.

♦

Amigos de Club Nintendo, les escribo porque quisiera saber si va a salir un juego de Mega Man para el Game Boy Advance y para que me recomienden qué juego comprarme; si Zelda, Majora's Mask o Pokémon Stadium 2.

Allan Francisco Guerra
Bogotá, Colombia

En Japón ya salió junto con el Game Boy Advace un juego que se llama Rockman Exe, que en nuestro continente muy probablemente se llame Mega Man Battle Network y aunque todavía no hay fecha de salida para nosotros que estamos cruzando el Pacífico, estamos seguros de que gracias a su novedoso sistema de juego (mitad estratégia, mitad RPG), será uno de los juegos que puede acaparar la atención de muchos. Pero si buscas algo más tradicional a la escuela de este peculiar héroe de Capcom, en el E3 nos enteramos de que antes de que termine el año podrás disfrutar de Mega Man Extreme 2 para el Game Boy Color, así que no desesperes ya que todos nos morimos de ganas por ponerle las manos encima a estos dos grandes títulos. Para aclararte tu duda de decidirte qué juego comprar, pues es una difícil situación; en primera ambos juegos son muy diferentes, Zelda es de aventuras y una gran historia, mientras Pokémon Stadium 2 es mucho más enfocado al multiplayer gracias a que utilizas tu cartucho del Game Boy para jugar con tus Pokémon. Evalúa ambos juegos y esperamos que tomes la mejor decisión.



Todos esperamos grandes sorpresas de nuestro amigo azul para los sistemas portátiles de Nintedo

♦

Esta es la segunda vez que les escribo y quisiera que me contestaran un par de preguntas:

1. ¿Es cierto que existe un Pokémon versión verde para el Game Boy?

2 ¿Es cierto que puedes obtener a Mew si haces evolucionar al Magicarp que te vende el sujeto antes de entrar a Mt. Moon?

3. ¿Podrían dar más seguido Tips para el Super Nintendo?

4. ¿Es cierto que Bill te deja pasar a su patio en las versiones Red, Blue y Yellow si le enseñas a Eevee, Vaporeon, Flareon y Jolteon?

Gabriel Cruz Jr.
Laredo, Texas

1. Sí, pero salió únicamente en Ja-

pón, de hecho primero hubo versión Verde y Roja y luego salió la Azul en Japón.

2. No es cierto, si haces evolucionar a ese Magikarp, obtendrás un Gyarados. A Mew te lo tiene que pasar alguien que lo tenga vía Cable-Link.

3. Al mandar cartas más específicas, podremos auxiliarte de la mejor manera.

4. No es cierto, no puedes pasar al "patio", ¡ni sobornándolo!

♦

Estoy muy emocionado porque el Nintendo GameCube va a salir en este año, y antes de navidad, pero mi duda es la cantidad de juegos que saldrán a la venta junto con el sistema; La verdad esperaba más de Nintendo cuando salió a la venta el Nintendo 64 y tardaron mucho tiempo en que comenzaran a salir juegos de licenciatarios.

Por otra parte, ¿qué pasó con Resident Evil Zero? Ya con tantas cancelaciones ya no se sabe ni qué va a pasar el día de mañana.

Julián Armendariz
Coatzacoalcos, Veracuz

Nosotros también estamos muy emocionados con el NGC y estamos bien seguros de que Nintendo ha aprendido de sus experiencias pasadas, con decirte que 19 títulos están planeados para lanzarse desde Noviembre (que es cuando sale el NGC en nuestro continente) hasta el final de este año, claro está que varios de estos juegos serán de diferentes compañías como Acclaim, Electronic Arts, entre otros.

Biohazard Zero

No se han dado muchos detalles desde que el juego se trasladó para el NGC en el TGS del año pasado

Los secretos de las compañías no es nada nuevo, sin embargo, en el E3 se comentó que Capcom sigue adelante con el proyecto de Bio-Hazard Zero (Resident Evil Zero) para el Nintendo Game Cube... ¿Para cuándo? Esperemos que en el próximo evento en Japón nos resuelvan todas estas interrogantes.

♦

Hermanos de Club Nintendo, les escribo por que estoy angustiado con el rumor de que el Metroid que va a salir para el Nintendo Game Cube se supone que va a ser un "First Person Shooter", y aunque me ha gustado este género desde que salió Doom, no creo que se pueda hacer algo tan complejo y original como lo lograron en el Super Nintedo, además quienes lo están desarrollando no forman parte de Nintendo Japón, si no una compañía alterna a Nintendo de América. Por favor, ustedes que estuvieron presentes en el E3 y que se codean con importantes ejecutivos de Nintendo... ¡Díganme que no es cierto!

Su afligido lector número uno.

Antonio Villaseñor
Nezahualcóyotl, Edo. de Mex.

Lamentamos mucho que te estés comiendo las uñas, pero la noticia es totalmente cierta, Metroid Prime está siendo desarrollado por Retro Studios para el Nintendo GameCube y todo apunta a que el proyecto de hacerlo un First Person Shooter sigue su marcha. Pero déjanos comentarte que no por nada Nintendo of America sigue con los planes, ha visto algo en Retro Studios que los ha dejado seguir con el desarrollo, de hecho, canceló otros proyectos que tenía con esta compañía para que se enfocaran más de lleno a la presecuela de las aventuras de Samus, ya que la historia se plantea antes del clásico juego de NES. Además NOA ha tenido bastante éxito con compañías filiales o como se dice en inglés "2nd Parties" como Rare que de por si nos han brindado excelentes juegos como Perfect Dark, Killer Instinct, Conker, entre muchos otros; así que a nuestro parecer, no tienes de qué preocuparte y hacer lo mismo que nosotros... esperar.

Pero para consolar tu llanto, en el E3 Nintendo confirmó que la gente de Japón ya está trabajando en una secuela para su sistema de 32-Bits, el Game Boy Advance y aunque sólo sabemos a ciencia cierta que se llamará Metroid 4, todo apunta a que se seguirá la escuela del juego de Super Nintendo, así que seca esas lágrimas que existe un ser superior que ha escuchado tus plegarias (y las nuestras también).

Metroid Prime



Las imagenes fueron alabadas en el E3 aunque no decían demasiado.

♦

Las oficinas de la redacción han cambiado nuevamente de dirección (de hecho, ya es la cuarta vez desde que comenzamos con nuestra revista), así que toma nota para que mandes todas las cartas que quieras a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1er Piso
Col. Juárez C.P. 06600 México, D.F.

Sí, nos cambiamos al edificio de al lado por lo que no tienes que preocuparte por las cartas que ya hayas enviado por que las recuperaremos en un abrir y cerrar de ojos.

También recibimos tus e-mails en:

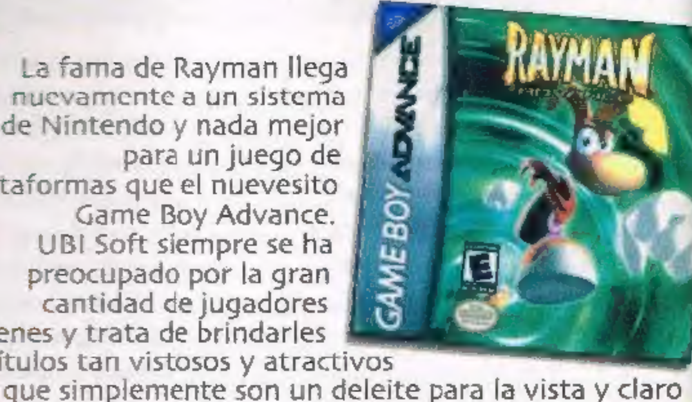
clubnin@nintendo.com.mx

Y recuerda checar la página de Gamela en México:

www.nintendo.com.mx

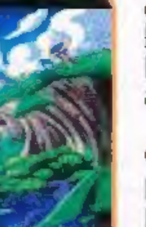
A FONDO

RAYMAN ADVANCE



La fama de Rayman llega nuevamente a un sistema de Nintendo y nada mejor para un juego de plataformas que el nuevesito Game Boy Advance. UBI Soft siempre se ha preocupado por la gran cantidad de jugadores jóvenes y trata de brindarles títulos tan vistosos y atractivos que simplemente son un deleite para la vista y claro está Rayman utiliza una gran gama de colores que el GBA sin duda le puede brindar sin ningún problema. Para rematar, nuestro héroe sin brazos ni piernas juega en mundos con cuatro planos y un excelente frame rate de 60 cuadros por segundo. Pero basta de tecnología y veamos lo divertido, el juego.





Al prender tu Game Boy Advance, te sumergirás en el mundo de Rayman, un mundo pacífico y agradable en donde reina la armonía. Pero como siempre, una malévola criatura con fines perversos tratará a toda costa de destruir la paz de este mundo. Mejor conocido como Mr. Dark, ha tenido la osadía de robarse a el Gran Protoon, la fuente de energía del planeta, y ha derrotado a Betilla, la hada protectora.

Los Eletoons, que solían gravitar tranquilamente al rededor de su núcleo, han sido capturados y encerrados, causando así un pánico tan tremendo que la gran mayoría de criaturas que había en este planeta se han vuelto hostiles y verdaderamente agresivas.



Con esto, Rayman se pudo las pilas para buscar y derrotar a Mr. Dark para rescatar a su mundo del caos total, pero para esto tendrá que atravesar por 6 increíbles escenarios con un total de 62 niveles, por lo que Rayman tendrá que saltar, columpiarse, correr y deslizarse por todos los niveles y recolectar todo el poder suficiente para vencer al maligno Dr. Dark de una vez y para siempre y así restaurar el orden y la armonía.



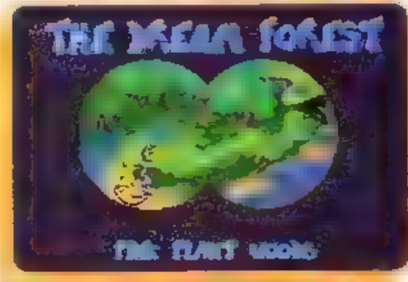


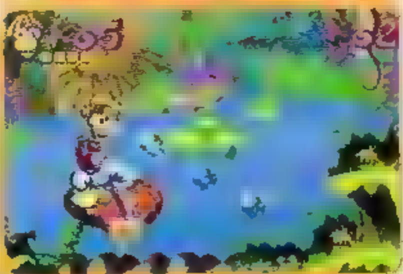
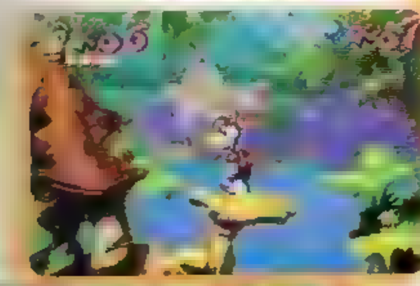




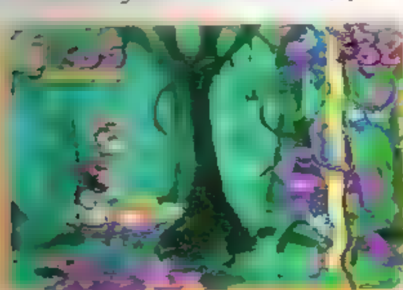


Las imágenes que te presentamos son lo bastante explícitas como para que veas que este juego está muy enfocado para niños, sin embargo es tan bueno que un videojugador de cualquier edad encontrará el reto suficiente como para mantenerse atrapado en la pantalla del Game Boy Advance. Los colores, la música y sobre todo el control, hacen de Rayman Advance una extraordinaria aventura llena de valores universales como son la amistad, el valor y sobretodo el espíritu de ser un campeón, así que si para este regreso a clases no sabes con qué motivar para que tus hermanos pequeños le echen ganas a los libros, ya sabes con qué chantajearlos.




Aunque para los jugadores veteranos, esta aventura de Rayman es solamente un re-make de la versión original de PC, este juego representa lo bien que se pueden hacer las cosas en este sistema de 32 Bits de Nintendo, con dedicación y esmero, Ubi Soft no solamente ha convertido lo que conocimos en la computadora personal, si no le dio un toque original a la vez de que le brinda a los propietarios de este sistema la oportunidad de vivir o revivir esta magnífica aventura, y lo mejor de todo es que el juego salió desde el lanzamiento del Game Boy Advance así que si te ha interesado la historia y sobre todo, las imágenes te han impresionado, no dudes en probarlo que ya está a la venta.



Segunda Opinion

Qué bueno, más juegos para el Game Boy Advance, pero no te dejes llevar por las apariencias de que los juegos que más rápido salen son los que menos tiempo de desarrollo tienen y por ende son los más pobretones; en el caso específico de Rayman Advance es todo lo contrario. La gran variedad de niveles, los escenarios y personajes tan bien detallados y animados le dan al jugador las ganas suficientes como para seguir con el Game Boy Advance a todos lados para no desperdiciar ni un minuto lejos de esta aventura, y aunque las gráficas son bastante infantiles, todo mundo le encontrará esa chispa que le hace falta a muchos juegos, créeme que si tienes la oportunidad de jugarlo por un rato, hazlo, a fin de cuentas la magia de Rayman terminará cautivándote.

Conejo.

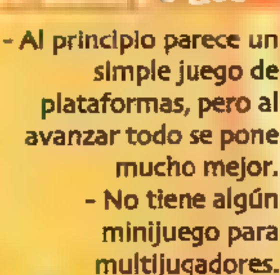
Rayman Advance





- Las imágenes son verdaderamente increíbles y te transportan inmediatamente a un mundo lleno de color.
- El juego cuenta con batería por lo que podrás continuar con la aventura en cualquier momento.

...s Que



- Al principio parece un simple juego de plataformas, pero al avanzar todo se pone mucho mejor.
- No tiene algún minijuego para multijugadores.

TOP NINTENDO
LOS MAS VENDIDOS

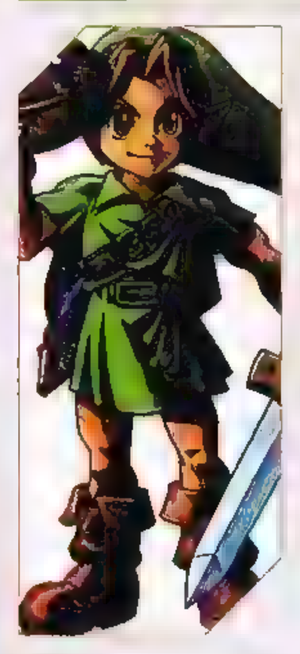
¿Recuerdas la sección "Los Grandes" donde comentábamos cuáles eran los juegos que más se vendían en el mercado Mexicano, Estadounidense y en Japón? Pues como hemos recibido muchas cartas pidiéndonos ayuda sobre qué juego es el más apropiado comprar y también algunos nos piden que regresen Los Grandes; hemos iniciado esta sección que esperamos les sirva de mucho para conocer más sobre los juegos que más se han vendido y los que más recomendamos, eso sí, recuerda que si tienes oportunidad de checarlos antes de comprarlos, podrás realizar una mejor compra, pero basta de esto, vayamos a los juegos.

Esta lista está basada en las ventas de Gamela México sobre los juegos que más se han vendido en nuestro país. Podrás darte cuenta de qué tipo de juegos prefieren la mayoría de los videojugadores mexicanos con esta práctica lista

1 POKEMON STADIUM 2

Siente el poder de los 251 Pokémor que has entrenado en las versiones de Game Boy y Game Boy Color en fieras batallas en 3D. Este cartucho es compatible con las versiones Red, Blue, Yellow, Gold y Silver de Pokémon por medio del Tranfer Pak para combatir contra otros entrenadores Pokémon.





2 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Corre contra el tiempo en la aventura más difícil a la que Link se haya enfrentado para evitar que la luna se estrelle contra su mundo. Usa las diferentes máscaras para adquirir singulares poderes y restaurar la paz y tranquilidad a todos los seres de este mundo.

3 POKEMON GOLD

Red llegó muy lejos en las versiones anteriores ahora debes tomar el papel de un nuevo entrenador listo para enfrentar a los más grandes retos a los más fieros entrenadores en ambos pueblos Jotho y Kanto para poder conseguir los 251 Pokemon. Con el reloj interno enfrentarás distintos horarios en cada día de la semana, la hora en la que juegues será la hora dentro del cartucho.

4 PAPER MARIO

Mario da un salto al mundo de papel más colorido de todos los tiempos. En esta nueva aventura, Mario deberá detener a Bowser una vez más en un estilo como ningún otro. Paper Mario es un RPG como no se había visto, con gráficos sin igual y una historia que te cautivará desde su inicio, pero no cuentes el final ¿eh?

5 MARIO PARTY 3

Prepara todo: una buena pizza o cualquier comida italiana, tu familia o tus mejores amigos, un televisor, cuatro controles ¡y estarán listos para el juego de tablero más violento y divertido de todos los tiempos! Advertencia: este juego es MUY adictivo y lo más probable es que haya fiesta en tu casa cada vez que te pongas a jugar este formidable título.

6 THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Nunca has controlado a un Link tan diferente. Deberás resolver enigmas con dos Link distintos, ya sea como niño o como adulto para cambiar el pasado y evitar que el catastrófico futuro sea controlado por el maligno Ganondorf ¿Crees poder salvar a Hyrul tras la tempestad que se avesina?

7 DONKEY KONG COUNTRY

El simio que revolucionó los videojuegos con digitalizaciones de personajes creados en mundos tridimencionales, llega al Game Boy Color con la aventura que marcó su regreso a los videojuegos, esta vez, en versión portátil y completamente a color.

Revive el pasado y disfruta del juego que cambio el destino del Super Nintendo.

8 POKEMON STADIUM 2

8. Mario Tennis (N64)

Si eres un fan del Tennis y del plomero mostachón más querido por todos, no dejes pasar este juegazo que nunca deja de ser súper divertido, pueden jugar hasta cuatro personas en este torneo de estrellas y enfrentarse en terrenos sin iguales con todo y ítems para hacer del torneo todo un reto.

9 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Espionaje, rescatar a la dama en peligro, salvar al mundo, lucir bien en cada toma. Si estas frases te son familiares, no dejes de ayudar a Bond en una de sus mejores aventuras. Aunque este juego fue programado por la gente de Electronic Arts en vez de Rare, el juego sigue manteniendo toda la acción y las armas exóticas que todo buen agente secreto debe tener.

10 SHREK

Basado en una de las últimas películas de Dreamworks, Shrek! es un juego de peleas donde podrás intercambiar golpes y patadas con los personajes de la película para ver quién es el mejor a parte de ganar fama y fortuna.

Entrar al torneo es fácil, pero ¿podrás salir vencedor al enfrentarte a todos?

LOS MAS RECOMENDABLES

...ora vamos a los mas recomendables, cortesía de la redacción de Club Nintendo. Estos son los juegos que más te recomendamos nosotros, ya que los hemos ...do muy bien, hemos llorado, sufrido, gozado y por eso, aquí están para que los lectores se den una idea de qué juegos son los que más les convienen.

MARIO PARTY 3

...realidad hay pocos juegos como Mario ... 3, donde todo puede cambiar en un ti... de dados. Este es uno de los juegos donde ... nos hemos enagenado completamente, ... vez que tiras el dado, simplemente... ... puedes parar!

CONKER'S BAD FUR DAY

Definitivamente, uno de los mejores Multiplayers que hemos visto! Aunque el juego es un excelente trabajo por parte de Rare, lo que más hemos jugado son todos los modos de multiplayer donde descargamos toda nuestra ira y presiones, altamente recomendable.

1 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Nunca, nunca esperamos ni un segundo sin jugar cualquier Castlevania ya teniéndolo en nuestras manos. Este juego se perfila a ser uno de los mejores de la saga más obscura de los videojuegos, no puedes dejar de jugarlo, es genial, es extraordinario, es, es, ¡es Castlevania!

2 MARIO ADVANCE

¿Quieres violencia en multiplayer, jugar un par de clásicos en un sólo cartucho, con las mejores gráficas portátiles? Pues no esperes más, este es uno de los mejores Marios que hayan salido jamás, te lo recomendamos en serio.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

... segundo juego de Link para el ... 64 y al ... la tecnología ... Expansion Pak, ... Miyamoto ... todo su in... en uno de los ... juegos de ... los tiempos ... exclusiva para el ... 64.

BANJO-TOOIE

La pareja más chiflada de la historia ha regresado, para separarse; pero no te angusties, el hecho es que ahora podrás explorar los mundos por separado. Con muchos mini juegos y una opción de multiplayer muy completa, este es un juego que no puedes dejar de jugar ¿o quieres que Gruntilda gane?

3 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / SEASONS

Aunque los mapas de ambos juegos son muy similares, la historia y objetos tienen diferentes funciones, además de interactuar entre ellos para darte algunas cosas extras que harán diferente el juego que si lo iniciaras normalemte.

4 SPIDERMAN: THE SINISTER SIX

El primero fue bueno, el segundo, mejor. Spiderman vive las mejores gráficas y movilidad de su historia en los videojuegos. Cuenta contigo para rescatar a la tía May de las garras de sus peores enemigos; no esperes más y colúmpiate por este juego

5 POKEMON GOLD/SILVER

Es el momento de demostrar quién es el mejor, si Ash o tú. La secuela del éxito Pokémon Blue/Red tiene tantas mejoras que no podrás creerlo, el reloj interno le da un Plus que casi ningún RPG tiene. Colecciona a los 251 Pokémon en esta aventura y pelea en Pokémon Stadium 2 para el N64.

POKEMON STADIUM 2

... que aquí se encuentran los más ... y necios entrenadores que hay ... el universo de Pokémon, este juego es uno de los que ... deseamos de jugar. Tiene tantas opciones a elegir que podrás elevar tus ... de entrenador Pokémon al máximo ... de disfrutar ... juegos.

SPIDERMAN

Todos los peores enemigos de nuestro amigable vecino el Hombre Araña se pusieron de acuerdo para hacer la mejor fiesta de despedida para Peter Parker ya que no lo quieren en este mundo. Con una gran variedad de bonus escondidos, este es uno de los mejores juegos que se han creado de Siperman.

6 GT CHAMPIONSHIP

Este es uno de los mejores y más vistosos juegos de carreras para cualquie sistema de videojuegos portátiles. Las digitalizaciones son tan reales y los escenarios tan bien realizados que pareciera que el GBA está procesando polígonos. Una gran opción para multiplayer.

7 KIRBY TILT 'N' TUMBLE

El primer juego con sensores en un cartucho hace que tengas que mover el Game Boy para hacer que Kirby ruede por todos los niveles en busca del verdadero responsable de la desaparición de las estrellas. Un juego original apto para todos los gustos y edades

POKEMON PUZZLE LEAGUE

Otro de los títulos que jugamos más en versus que en el modo de historia. Ya sea en 2D, 3D, con velocidades mortales o desesperantes lentitudes, este re-make del original Tetris Attack es uno de los juegos que nos ayudan a resolver quien invita los refrescos.



MICKEY'S SPEEDWAY

... a estilo del gran Mario Kart ... es también bastante violento, jugarlo de ... es muy padre, en especial es muy recomendable para los videojugadores jóvenes o ... que sean fans de Mickey Mouse.

PERFECT DARK

Johana Dark representa el ícono del espía secreto del futuro, entrenada para sobrevivir en cualquier situación, deberá de detener una conspiración alienígena que pretende invadir el planeta Tierra con la ayuda del gobierno de Estados Unidos de Norteamérica.

8 ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Otro juego basado en la más reciente película de Disney, Atlantis es un buen juego con bastantes personajes a elegir y diferentes escenas, que lo hacen muy bueno y recomendable, así que lo puedes añadir sin miedo a la colección de juegos basados en Disney.

10 X-MEN WOLVERINE RAGE

El X-Men más famoso y querido por todos vuelve a aparecer en otro juego donde tiene que correr contra el tiempo antes de que todo el Adamantium de su cuerpo se convierta en líquido y quede totalmente inmóvil contra sus adversarios.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Como gran leyenda de las patinetas, Tony ... nuestra cómo es que se debe patinar ... las calles y áreas extremas. Con una gran variedad de personalidades de este deporte, enormes y complejos escenarios, hacen que este título entre a esta privilegiada lista.

9 SCOOBY DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

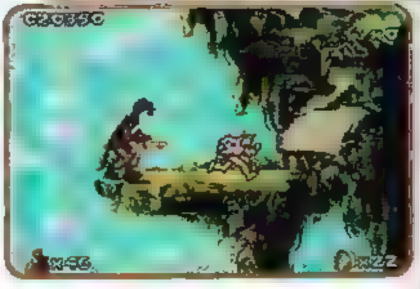
La clásica serie animada del Gran Danes más famoso del mundo hacen su aparición en el Game Boy Color para brindarnos un excelente RPG muy al estilo de las caricaturas de antaño.

A FONDO



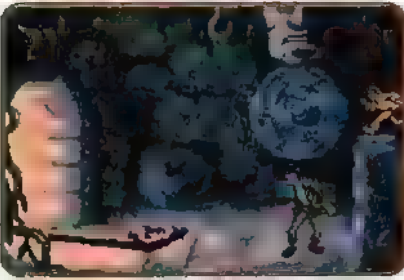
Al parecer, el Game Boy Advance no ha esperado demasiado para que grandes licencias continúen sus juegos para este sistema y Pitfall es uno de ellos. Aunque en el pasado perteneciera a otra gran e importante compañía quien se trata nada más ni nada menos que de Activision, Majesco compró los derechos y la verdad es que no pensaban arriesgarse así, porque si ya que el juego es verdaderamente bueno.



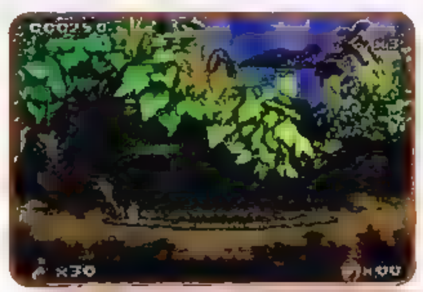


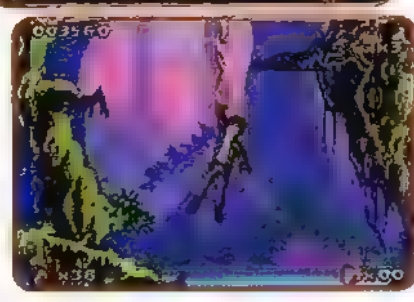












La verdad, ¿quién no recuerda el antiquísimo juego de Pitfall para el legendario sistema de videojuegos denominado como Atari?, bien pues para quienes no tengan ni la más remota idea, el juego en su momento causó tanto furor como el mismísimo Pacman de Namco, sólo que a este juego no le han hecho la propaganda ni tantas secuelas como el ya mencionado come-píldoras; sin embargo, Pitfall también sigue manteniendo su línea de aventura.

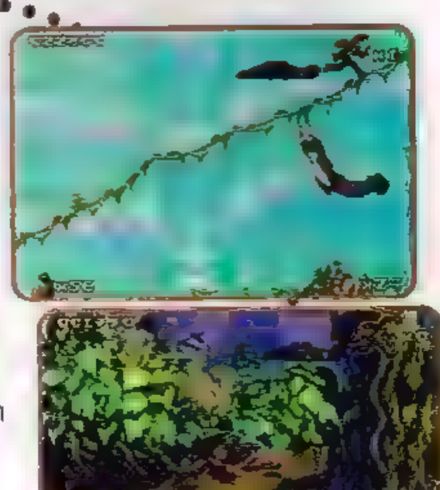
En algún lugar de Centro América, en unas ruinas de civilizaciones pasadas, un par de exploradores encuentran un gran tesoro, pero al ser descubiertos, capturan al mayor de los dos, por lo que nuestro héroe sale en busca de su padre para liberarlo de sus opresores. Esta es una aventura clásica muy al estilo de las películas de Indiana Jones en donde el personaje principal se desplaza en ambientes en 2D y debe saltar y correr entre plataformas y precipicios para obtener tesoros mientras busca la salida hacia el siguiente nivel.

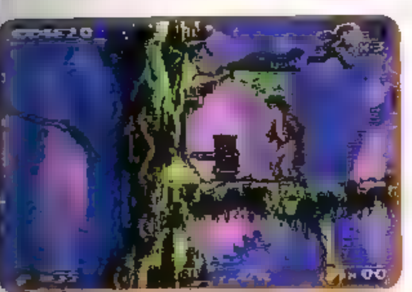
La animación que se ve en el juego está muy bien detallada y fluida, contrastando perfectamente con los escenarios para darle el toque exacto de aventura. El héroe puede hacer un sinfín de acrobacias, desde saltar por trampas de arena movediza, columpiarse por cuerdas, deslizarse por las lianas o hacer una especie de resorteo con plantas elásticas que le permitirán alcanzar niveles superiores.





Es lógico que no puedes andar por la jungla como Rambo utilizando únicamente un cuchillo de caza, por lo que deberás utilizar tu honda sabiamente y almacenar cuantas piedras puedas para usarlas contra los enemigos indicados. También traes unas piedras explosivas y unos boomerangs que te serán de gran utilidad.



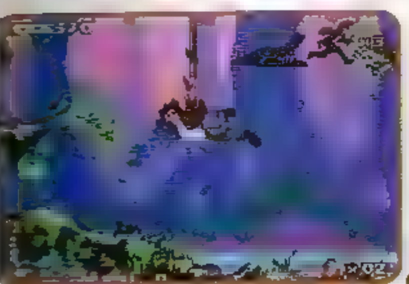


El mejor tip que te podemos dar para juegos de este estilo es el de explorar bien el juego antes de realmente querer terminarlo; te llevará algo de tiempo aprender bien todas las suertes que puedes realizar en los niveles, pero es mejor practicar bien antes de aventurarte y tratar de eliminar a un enemigo a puros garrotazos y perder varias vidas antes de poder pasar al siguiente nivel, así que es mejor desperdiciar una vida analizando cómo se mueve el enemigo para encontrar sus puntos débiles antes de comenzar el ataque.

Una de las cosas que debes tener en cuenta es la de tratar de agarrar todo lo que encuentres a tu paso, y aunque los tesoros parezcan inalcanzables, siempre hay una manera de llegar a ellos.



Con todo esto llegamos a una conclusión simple y sencilla, Pitfall: The Mayan Adventure es un juego que vale la pena que lo pruebes, ya sea prestado, rentado o mejor aún, comprado, porque estamos seguros de que te encantará como a nosotros en la redacción ya que con su salida retornan los buenos tiempos de los juegos de plataformas en dos dimensiones.

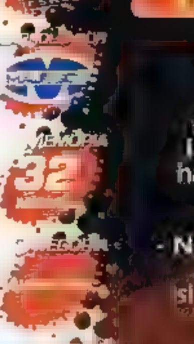


Segunda Opinion

Las aventuras de plataformas era algo que desde la concepción de los ambientes en 3D se había vuelto algo monótona y falto de imaginación, por lo que títulos como Pitfall son extremadamente bien recibidos. Lo malo es que cuando un juego es bueno, nunca falta alguien que trata de sacar su versión bizarra y todo el mundo se va con la finta de que absolutamente todos los juegos que caen en esa categoría son malos. Esperemos que no se den muchos casos de esos para el Game Boy Advance y que sigan con el excelente trabajo que han demostrado hasta el momento.

El Conejo

Pitfall The Mayan Adventure



- Tiene los suficientes niveles como para mantenerte pendiente de todo lo que pasa por un muy buen rato.
- La animación es tan sorprendente que al verlo no dudarás en jugarlo aunque sea un poco.

- Varios de los juegos como éste no tienen alguna opción para multijugadores, es una lástima porque podrían hacer muchas cosas aún con juegos en dos dimensiones.
- No hay forma alguna de continuar tu aventura si apagas el sistema, por lo que te tienes que aventar todo el juego esperando a que no se te acaben las pilas.

A FONDO

Activision siempre se ha caracterizado por traernos buenos juegos y aunque no ha sobresalido mucho como otras compañías, sus juegos tienen ese "feeling" que nos hace sentir bien al jugarlos. Ahora vamos a checar un juego para todos los amantes del ciclismo, basado en un popular exponente de este deporte: Mat Hoffman.





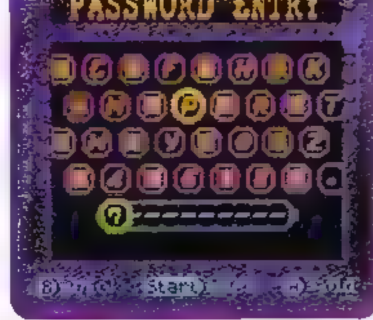
En realidad este juego es bastante bueno, hemos visto varios de este tipo y la verdad no siempre cumplen con las expectativas de los videojugadores y menos de los que en realidad saben del ciclismo. A veces las gráficas son buenas, otras veces la movilidad es su fuerte y en ocasiones, sólo porque tiene un gran respaldo del deportista o de la empresa, lo juegas. Mat Hoffman's Pro BMX cumple con una buena jugabilidad, muy buenas gráficas y varias opciones que lo hacen un muy buen juego, vamos a checarlo más A Fondo para que no te caigas de la bicicleta.

Options

Como todos los juegos, este cuenta con opciones donde podrás configurar los efectos de sonido del juego, así como la música, que en realidad no es excelente, pero sí es buena.



Password



Aunque hubiéramos preferido que contara con batería para salvar tus avances y tal vez, un par de archivos para que pudieran jugar con el mismo cartucho varias personas, pero aún así, el uso del password es bastante bueno en este título, ¡así que procura anotar bien los passwords en un lugar seguro o perderás tus logros!

Free Ride

Este es el clásico modo donde puedes practicar tus piruetas, vueltas y demás acrobacias sin temor a que unos jueces estrictos te califiquen. Claro que te recomendamos ir primero a la opción de entrenamiento para que puedas poner todo en práctica aquí.



Time Trial



Una vez que hayas avanzado dentro del modo de carrera, podrás accesar a estas pruebas en las pistas que hayas podido abrir y competir contra-reloj para imponer tus propias marcas. Para esto debes haber conseguido ciertos "ítems" dentro del modo de carrera, gracias a las diferentes acrobacias que realices y a los puntos que te dan por ellas.

Career

Como un profesional, debes empezar tu carrera con el pie derecho. Aquí podrás conseguir lo necesario para abrir las pistas en Time Trial e ir avanzando e el juego, ya que es el modo principal. El juego cuenta con varias personalidades del ciclismo para elegir, como el buen Mat Hoffman (claro que lo íbamos a mencionar pr mero, pero es el protagonista =) y varios personajes más.



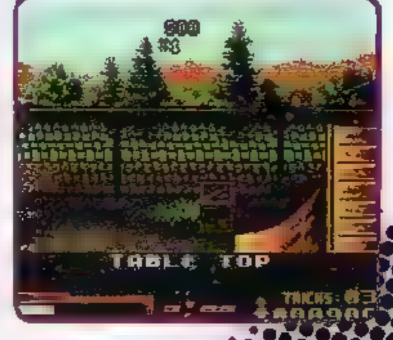
En este modo sí va a importar muchísimo tu desempeño como ciclista, dependiendo de las acrobacias que hagas, recibirás puntos y podrás seguir avanzando.
En realidad las piruetas no son nada complicadas, sino bastante simples, recuerda ir a Training para que aprendas cómo hacerlas. Puedes hacerlas una tras otra, con el debido tiempo e impulso claro.

Training



Este es el modo que te recomendamos checar primero, pero sabemos que primero querrás correr un par de pistas antes, igual que nosotros; ya después de los catorrazos, en Training te indicarán las acrobacias y suertes que podrás realizar en el juego.

Como ya te habíamos comentado, las acrobacias no son tan difíciles de ejecutar, un buen tip básico es que primero tomes vuelo de un lado al otro para que puedas dar las vueltas y los giros aéreos sin problemas, si sientes que no tienes el impulso suficiente, no hagas las suertes seguidas, tómate tu tiempo para que las ejecutes de manera perfecta.





Una de las cosas que mejor tiene este juego es la movilidad, ya que no es nada difícil acostumbrarse a los giros, vueltas y demás acrobacias. ¿Recuerdas un juego que se llamaba California Games para el NES? (Tal vez después lo incluiremos en el Cementerio de Videojuegos, cortesía de Panteón). Pues en este título, debías participar en distintas competencias, en las que estaban la patineta y la bicicleta.

En Mat Hoffman's Pro BMX parece que fusionaron los dos tipos de juego para crear la mejor jugabilidad que hemos visto en un cartucho de ciclismo para el Game Boy Color.

Pero no debes creer que porque las acrobacias son bastante fáciles de marcar, es muy fácil hacer puntos. Debes medir muy bien cada movimiento para lograr las piruetas en el segundo preciso, recuerda tomar mucho vuelo y sobre todo, practicar.

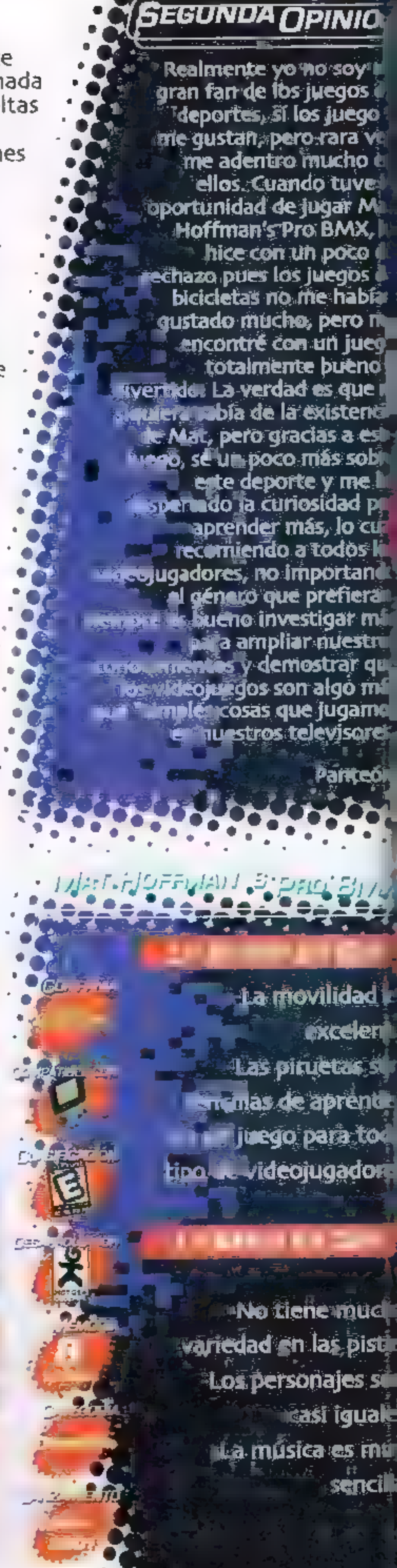
Otro detalle que pensamos que pudo haber quedado un poquito mejor son las gráficas de cada personaje, pues todos se ven igualitos, sólo cambian los colores. Inclusive dentro del juego. Les hubieran dado un par de animaciones diferentes o algún tipo de "Taunt" para cada uno de los ciclistas.



Parece que no es nada del otro mundo, pero es el tipo de cosas que hacen diferente a un juego y lo separan de los que hacen "al aventón".



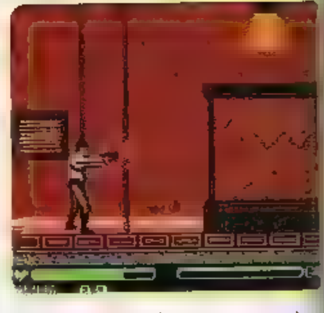
Mat Hoffman's Pro BMX es un buen juego muy recomendable para todos los videojugadores, es divertido, fácil de aprender a jugar y dominar. Las gráficas son muy vistosas también, la música es un tanto simple, pero buena; la movilidad es también muy sencilla, así que no tendrás problemas en aprender a jugarlo y no te molestará intentar las acrobacias. Si eres fan de las bicicletas, entonces te podemos recomendar doblemente este gran juego.



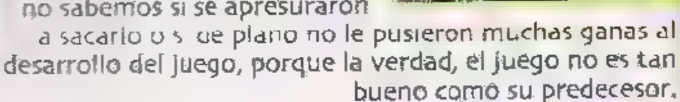


A FONDO



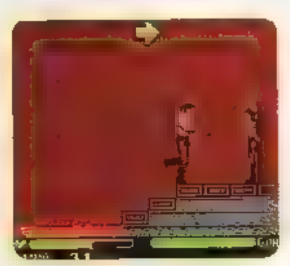


Como ya era de esperarse, Universal Interactive Studios lanzó un juego basado en la película The Mummy Returns, secuela de The Mummy, que también tuvo su juego para el Game Boy Color (muy bueno por cierto). Lamentablemente, no sabemos si se apresuraron



a sacarlo o si de plano no le pusieron muchas ganas al desarrollo del juego, porque la verdad, el juego no es tan bueno como su predecesor.

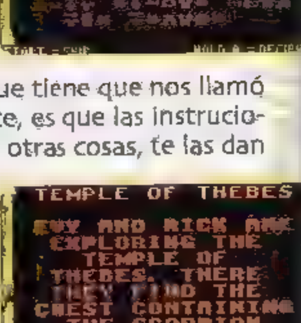
Aquí seguirás la misma historia que en la película, dado el regreso de Himmotep, Rick O'Connel y compañía, tienen que detenerlo. A grandes rasgos te podemos decir que el juego está hecho precisamente para que lleve la misma temática y escenas de la película, claro, con un par de excepciones; pero al fin y al cabo, al menos se tomaron la molestia de adaptarlo lo más fielmente posible.

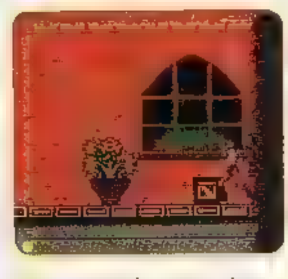


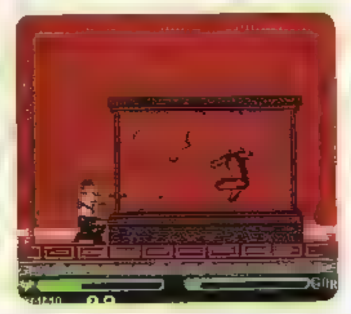
El juego cuenta con varios personajes para elegir, cada uno de ellos tiene características que los demás no tienen o bien, no puedes usar a todos para todas las escenas, depende de la etapa, son los personajes disponibles. Aunque la verdad, no hay demasiada diferencia entre un personaje y otro, esto se perdió del primer The Mummy.



En el primer juego de GBC vimos gráficas digitalizadas muy al estilo del Game Boy para los "cinemitas" del juego y eso no lo tiene esta versión. Lo que tiene que nos llamó la atención bastante, es que las instruciones de las etapas y otras cosas, te las dan en código, el cual puedes decodificar simplemente presionando el botón A. En realidad no tiene gran trascendencia, pero es un detalle muy curioso.





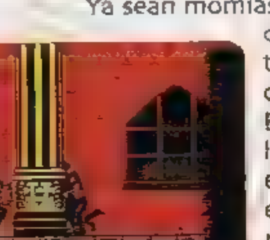


Rick puede usar sus pistolas para atacar a los enemigos. Casi siempre, apunta automáticamente, por lo que no tendrás problemas, solo debes medir los disparos bien, pues las balas están contadas. Al eliminar a ciertos enemigos, obtendrás corazones, que te suben energía y otros te regalarán amablemente municiones.

Para ir de un lado a otro dentro de la historia, debes pasar unas molestas escenas donde el scroll avanza sin piedad para acabar contigo. Aquí debes tener buenos reflejos pues existen muchos elementos que te estorbarán para escapar



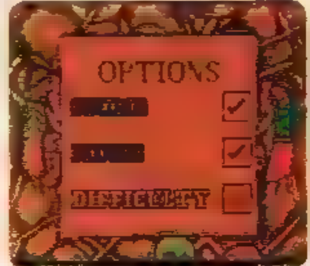
Debes saltar muchos obstáculos como pozos llenos de picos, cajas, alacranes, escarabajos e incluso debes saltar entre lugares pequeños para seguir avanzando. Lo malo es que el salto no te da ventaja sobre el scroll, sólo te sirve para esquivar cosas.



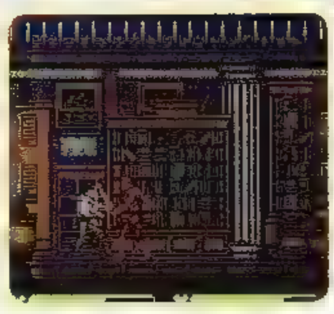
Mientras corres, también otros personajes tratarán de escapar del malvado scroll, que no respeta bandos. Ya sean momias o enemigos, deberás usar el botón B para tirarlos y que no te estorben. Es igual que cuando los lectores van por el más reciente ejemplar de nuestra revista =)



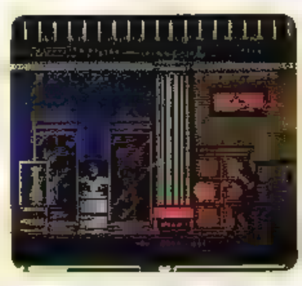
Durante tu carrera contra el scroll, no solamente deberás saltar, también tendrás que rodar para pasar por debajo de mesas, estalacmitas o cualquier otro obstáculo para sobrevivir, recuerda que sigues rodando mientras dejes presionado abajo en el Pad.



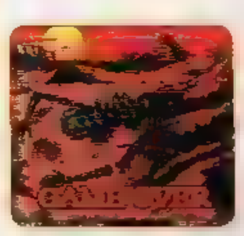
En las opciones podrás configurar la música y los efectos de sonido, además de la dificultad.



En otras escenas, deberás enfrentar a las fuerzas de Himmotep con tu espada, tendrás que pulir tus técnicas de espadachín pues debes darles por arriba o por abajo para burlar su defensa. En esta escena puedes jugar casi con todos los personajes.



Cuando eliminas a un enemigo con las espadas, obtienes un corazón que te ayudará a enfrentar a los que llegan, procura cuidar siempre tu nivel de energía.



The Mummy Returns es un juego que pudo haber dado más de sí, el reto es absurdo en ocasiones pues puedes pasar sin problemas o quedarte ahí un buen rato. La música deja mucho qué desear y gráficamente no aporta mucho, en conclusión es un juego del que desperdiciaron la oportunidad de hacerlo bien.

Aunque afortunadamente tienes continues ilimitados (¡sólo faltaba que fueran contados!), puedes anotar los passwords que te dan al terminar un nivel, los passwords también tienen que ser decodificados para hacerlos más entendibles, pero si quieres, puedes memorizar los caracteres que suplen a las letras, no es tan difícil.



Más adelante, tendrás que enfrentar una batalla a bordo de un camión lleno de enemigos, debes eliminarlos y destruir en el aire lo que te arrojan, si no puedes darles rápido, agáchate con el botón B.



Segunda Opinion

Realmente, quedé muy decepcionado. ¿Recuerdas que cuando opiné sobre el juego de The Mummy dije "ojalá que si sale un juego de la secuela, sea igual de bueno"? pues no fue así. The Mummy Returns es un juego que pudo haber quedado mejor, pudieron exprimir el nombre de la película y hacer un gran título, pero quisieron sacarlo rápidamente y les quedó bastante mal. Es muy feo decirte esto, pero la verdad es que no recomiendo mucho este título, salvo que quieras tener ambos juegos, pero como siempre, la mejor decisión es la de cada quien. Espero que esto lo tomen en cuenta para que no vuleva a pasar esta situación.

Panteón



The Mummy Returns

Compañía: Universal

Compatible con

Clasificación: E



Categoría: Acción Aventura



Lo Bueno Es Que

-El detalle de los geroglíficos es padre

Lo Malo Es Que

-No sabemos por dónde empezar...

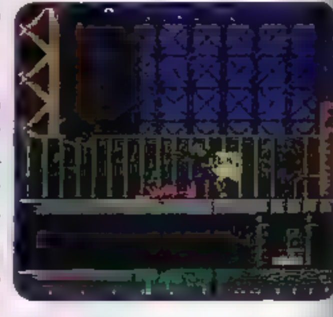
-No tuvo cinemas, ni gráficas que valieran la pena, salvo las de cuando pierdes

-Es desesperante pasar lo mismo una y otra vez porque las escenas son casi iguales



SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX

No cabe duda de que Spiderman es uno de los superhéroes más carismáticos y con más fans. Este arácnido personaje se ha ganado un lugar muy especial en todos los corazones de los aficionados a los cómics y a las caricaturas, pero no contento con eso, también a los videojugadores nos ha transmitido ese sentimiento especial que sólo Spiderman sabe transmitir.



Ahora vamos a checar un juego bastante bueno para el Game Boy Color; en su segunda aparición en este sistema, Spiderman debe enfrentar a sus enemigos de antaño y seguir pidiéndole aumento a su jefe en el periódico. Aunque la historia la sentimos un tanto forzada, es un buen pretexto para lanzar este juego que en realidad, cubre todas las expectativas que los videojugadores exigentes pedimos.

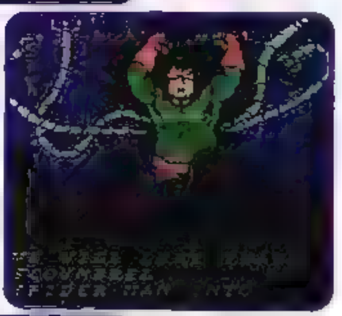
Peter Parker sirve de mosca

Pues sí, como te dijimos, la historia está un poco trillada pero bueno, así están las cosas: Resulta que un día, seis de los peores enemigos de Spiderman (nos referimos a los que más han perdido contra él, no que sean los más malos) se reúen y deliberan sobre lo mal que los ha hecho quedar Spiderman así que el Doctor Octopuss decide que deben raptar al gran amigo





de Spiderman, Peter Parker, para que éste venga a rescatarlo. Lamentablemente, Peter



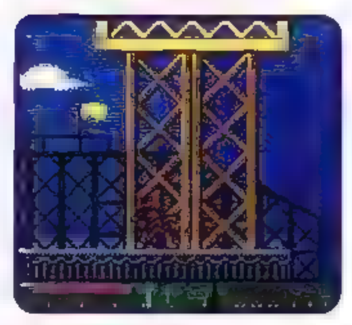
no estaba en casa cuando sus amigos lo querían secuestrar, por lo que se llevaron (casi de premio de consolación),



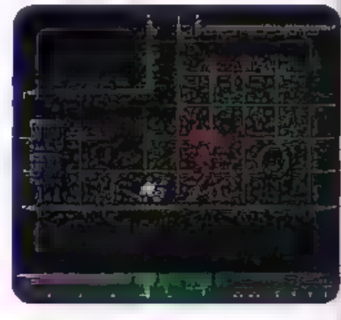
a la tía May. Por lo que Peter, o más bien, Spiderman, debe ir a rescatarla.



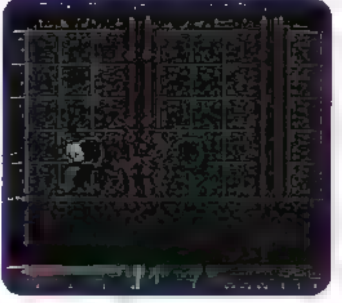
Este juego tiene un gran parecido al primer Spiderman, pero mejor chéca todo lo que puede hacer Peter en esta ocasión. Con el Pad mueves al personaje, puedes caminar, agacharte (o más bien es adoptar posición de araña) y caminar agachado.



También puedes presionar arriba o abajo para que Spiderman vea un poco más lejos de la pantalla de juego, esto te sirve para checar mejor todo el entorno y para buscar ítems o checkpoints.

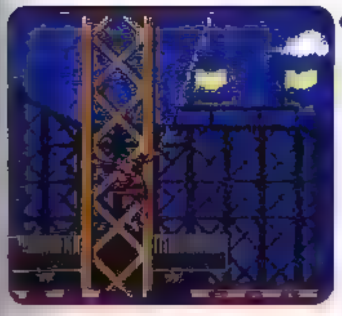


Con el botón B golpeas a tus enemigos, después de darles dos o tres golpes, puedes dejar presionado el botón para que Spiderman siga golpeando en secuencia hasta que termine con el enemigo, que es cuando aparece el letrerito muy al estilo de Batman y Robin, en la serie de Adam West.

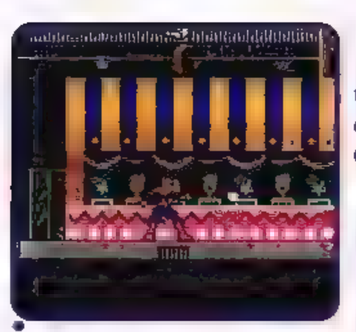


Si presionas B mientras estás caminando, Spiderman dará una patada corriendo, muy útil para tomar a los enemigos por sorpresa.

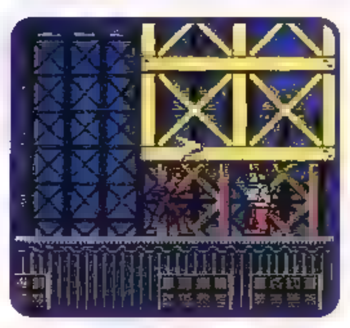




Con el botón A saltas, si lo presionas una segunda vez, utilizarás tu telaraña para columpiarte (debes dejarlo presionado), cuando llegues al límite, vuelve a presionar A para que lances la telaraña nuevamente. Puedes combinar el salto con el golpe para atacar con patadas voladoras.

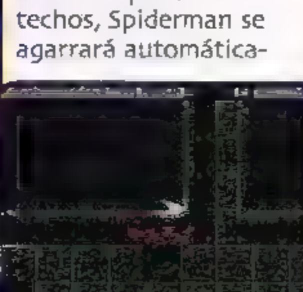


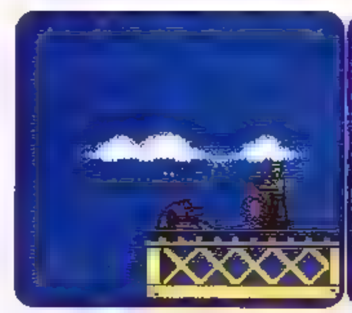
Para disparar tu telaraña a tus enemigos, presiona B y después A mientras estés en el suelo, cuando un enemigo recibe la telaraña, queda inmovilizado por unos segundos, listo para recibir la furia de tus golpes.

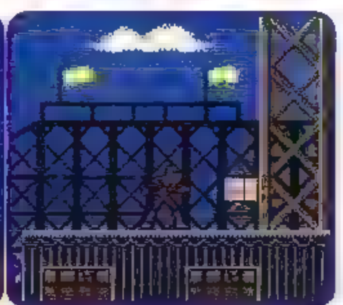




Como todo arácnido que se respete Spiderman puede caminar por las paredes e incluso por los techos, Spiderman se agarrará automáticamente y puedes moverlo en cualquier dirección o bien, dejarte caer con el botón A.



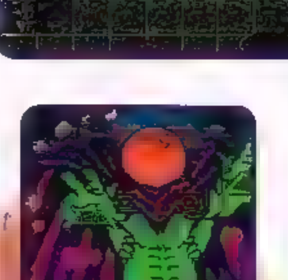




Para que recargues tu telaraña, agarra estas arañitas, que son el emblema de Spiderman. Los paquetitos de primeros auxilios te llenan la energía, estos los encontrarás de distintos tamaños, obviamente, según sea el tamaño, será la energía que obtendrás.



Cuando presionas Select durante el juego, ves la página del periódico correspondiente a la escena que estés jugando, esto te ayuda a ver qué es lo que necesitas para pasar la escena.



El juego cuenta con cinemas tipo comic que se ven muy bien, inclusive algunos tienen movimiento para darle un mayor realismo. Checa qué bien se ven los enemigos de Spidy acompañando los créditos del juego.





Por ejemplo, en la primera etapa, debes de pasar (o activar) los tres checkpoints que están enmedio de las vigas, una vez cumplido este requisito, puedes usar las alcantarillas para pasar al otro bloque de la escena.

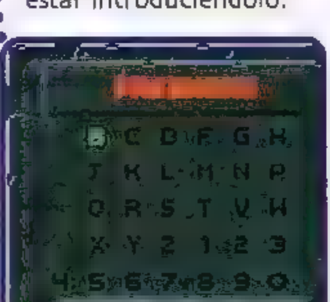






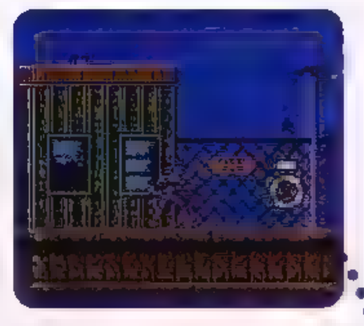
A final de la primera aparecerá un viejo enemigo de Spiderman, Mysterio, quien te atacará con unos clones de energía de sí mismo; para vencerlo, espera a que lance una onda de energía por el suelo y sáltala, ahora pégale rápidamente al Mysterio falso una vez y quítate porque pasa por el suelo convertido en energía, repite la operación con los tres impostores para derrotarlo y continuar con tu búsqueda de la tía May.

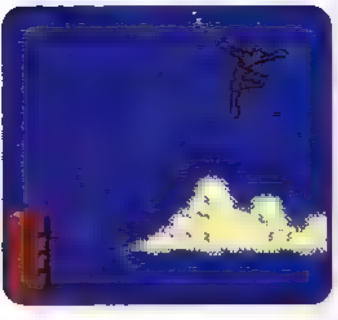




Spiderman 2 tiene tres niveles de dificultad para que todos lo puedan jugar no importando qué tan experimentados sean, esta opción es buena porque así aprendes a jugarlo sin mucho problema, aunque déjanos decirte, que el juego no es muy difícil en sí, sino que es para que le descubras "la manera".

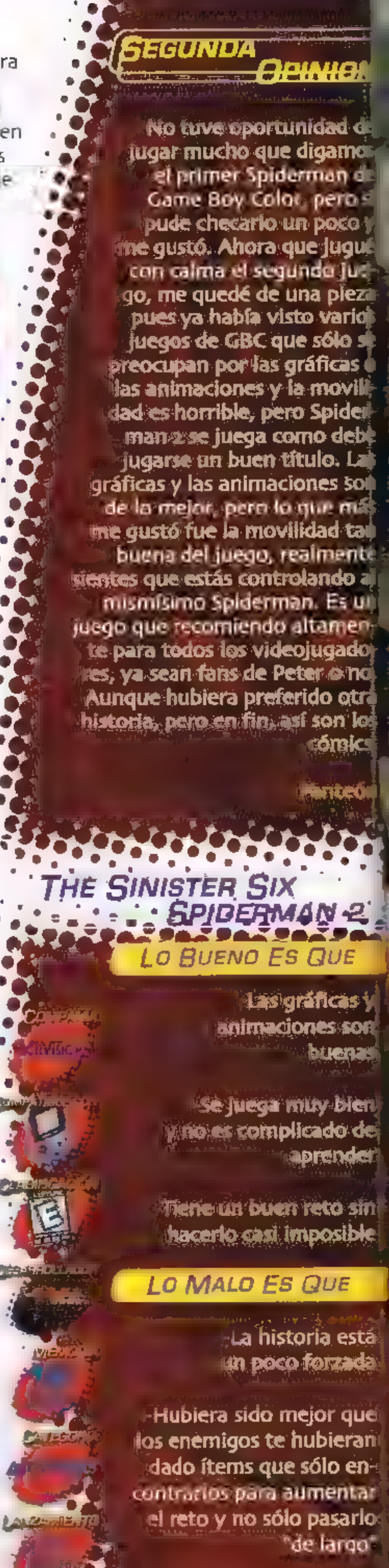
También cuenta con la opción de password para que puedas continuar tu juego en otro momento. El password es sencillo, así que no tendrás problema para estar introduciéndolo.





El juego cuenta con muchos detalles en los escenarios que le dan mucha personalidad y realismo al juego, estos detalles no tienen ninguna función más que adornar, pero lo hacen muy bien, como este pajaro que está tratando de capturar un insecto.

Spiderman 2 The Sinister Six es uno de esos juegos que podemos recomendarte sin dudar, es realmente divertido y muy fácil de jugar. Las gráficas y las animaciones son excelentes y la música es buena, en realidad no podemos decir nada más que para los fans es un excelente juego y para los que no son tan fans, pues ¡es un excelente juego!



Segunda Opinión

No tuve oportunidad de jugar mucho que digamos el primer Spiderman de Game Boy Color, pero sí pude checarlo un poco y me gustó. Ahora que jugué con calma el segundo juego, me quedé de una pieza pues ya había visto varios juegos de GBC que sólo se preocupan por las gráficas o las animaciones y la movilidad es horrible, pero Spiderman 2 se juega como debe jugarse un buen título. Las gráficas y las animaciones son de lo mejor, pero lo que más me gustó fue la movilidad tan buena del juego, realmente sientes que estás controlando al mismísimo Spiderman. Es un juego que recomiendo altamente para todos los videojugadores, ya sean fans de Peter o no. Aunque hubiera preferido otra historia, pero en fin, así son los cómics.

Panteón

The Sinister Six Spiderman 2

Lo Bueno Es Que

Las gráficas y animaciones son buenas.

Se juega muy bien y no es complicado de aprender.

Tiene un buen reto sin hacerlo casi imposible.

Lo Malo Es Que

La historia está un poco forzada.

Hubiera sido mejor que los enemigos te hubieran dado ítems que sólo encontrarios para aumentar el reto y no sólo pasarlo "de largo".





¡Próxima llegada!

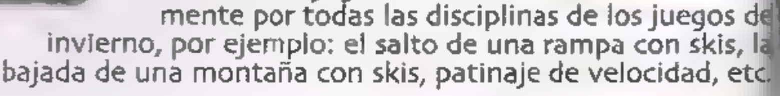


A FONDO

KONAMI WINTER GAMES

KONAMI trae para ti un título de juegos invernales para tu GBC, llamado Winter Sports en el cual concursas por tener todas las medallas posibles, para el país que tu elijas.

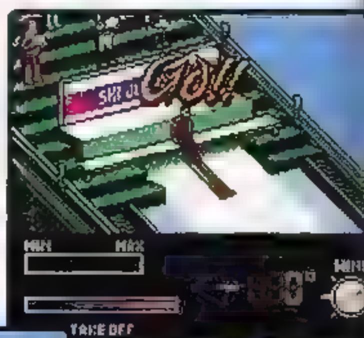
El título consta de 2 juegos, el primero es: Challenge Mode donde debes jugar individual-



mente por todas las disciplinas de los juegos de invierno, por ejemplo: el salto de una rampa con skis, la bajada de una montaña con skis, patinaje de velocidad, etc.



Si en cada uno de estos juegos logras obtener una medalla por disciplina, del lugar que sea, puedes ir abriendo todos los demás juegos.

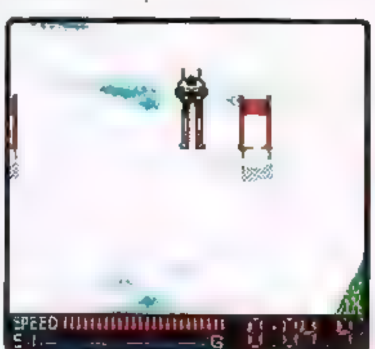


Dentro de estos juegos de invierno se encuentran el Sky Jump, aquí tienes que hacer que el viento quede totalmente en dirección horizontal, tener la máxima velocidad y cuando estás en la orilla, con el botón A tienes que detener la barra que se encuentra abajo para el Take Off lo más cerca de lo rojo y conseguir un Good y mientras vas en el aire tienes que mantener al participante en o (cero) grados.

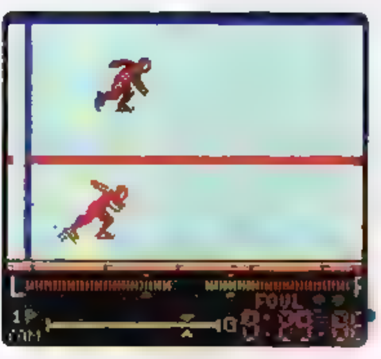


Así harás que salte más de lo que te piden, que puede ser un salto de 90 mts o el de 120, te califican y según el récord que esté marcado o como esté en la tabla te ubicarán.

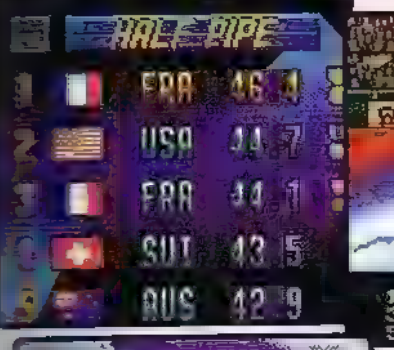
Otro juego dentro de estos, es el Down Hill aquí tienes que llevar a tu esquiador por enmedio de las banderas, desciendes contra reloj y debes romper las marcas o tus propias marcas y así tener tus medallas.



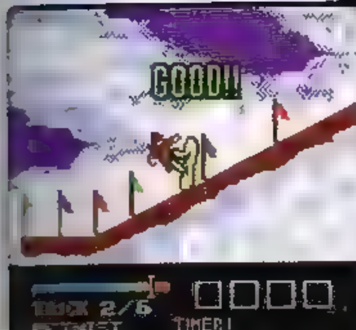
También está el patinaje de velocidad que como sabes esta disciplina se realiza en una pista especial de hielo, donde tienes que competir contra otro patinador, dentro de este título para que puedas mover al patinador debes hacer que las barras de energía de impulso lleguen a donde marca y así con el botón A será un impulso derecho y el Pad será el impulso izquierdo.



En este título existe otra disciplina de los juegos de invierno que es un equipo de 4 personas que se suben a un trineo y bajan a altas velocidades a contra reloj, aquí lo que tienes que hacer es no chocar con ninguna de las paredes que están a tu alrededor porque esto te quitará velocidad.





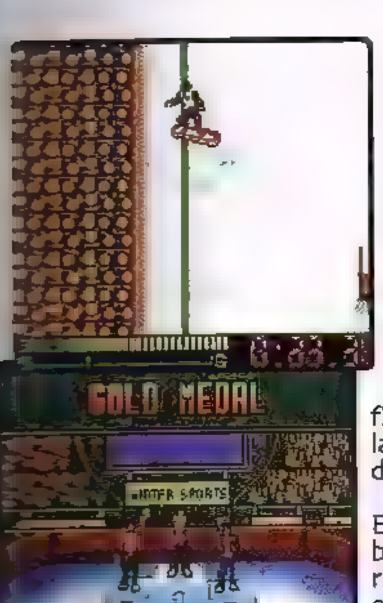


Otra categoría dentro de los juegos es el Half Pipe y como su nombre lo dice, es un medio tubo (como en las patinetas), pero esta vez es de nieve, y tienes que llevar a tu concursante, dentro de una estructura de nieve, a realizar diferentes suertes que te calificarán los jueces.

Dentro de estos juegos de invierno también están los Aerails, que son las suertes que se hacen en el aire, pero ahora con skies y se utiliza una sola rampa.



Dentro del juego tienes que oprimir los botones de movimiento y así te dan el nombre del truco que vas a realizar, en cuanto sales de la rampa se detiene la acción y te dan una secuencia para que la hagas con el pad y así tener el truco después de esto tienes que caer, viendo una barra que tiene la pantalla en la parte derecha tienes que hacer que el cursor de dicha barra quede a la mitad o en lo marcado para que puedas caer muy bien.



Lo que caracteriza a los juegos de invierno es naturalmente el Giant Slalom (slalom) donde tienes que ir de una a una bandera pasado de lado a lado, contra reloj para que puedas tener un buen tiempo pero debes tener cuidado porque en este título con que no pases por una bandera te descalificarán.

Otro modo dentro del este título es el Championship aquí tienes que concursar en todas las disciplinas y al final se te dará la suma de medallas y la suma de puntos que hayas logrado durante el Championship.

Este título en cuanto a gráficos es muy bueno, se apega mucho a la realidad, tiene mucha dificultad en cuanto a romper récords mundiales.



SEGUNDA OPINION

Konami siempre se ha preocupado por brindarnos excelentes juegos de deportes, y sobre todo con un excepcional reto para jugadores de todas las edades.

La gran variedad de competencias de invierno te brindan toda la atmósfera necesaria para sentir la emoción de estos deportes.

Aunque la mayoría de este tipo de juegos se caracterizan demasiado por presionar los botones lo más rápido que puedas o simplemente seguir una secuencia en tiempos muy marcados, eso no le quita el mérito que se merece el acompletar cualquier disciplina en la dificultad más alta.

Conejo



- Es muy fácil de jugar
- Te dan instrucciones en cualquier disciplina
- Puedes ir abriendo las disciplinas en el Challenge Mode

- Si quieres volver a empezar porque piensas que ya no hiciste el tiempo, no hay una pausa para salir
- No hay triatlón en nieve.

¿Qué hay dentro de...?

electronic entertainment expo

Año con año llega el mes de Junio y una vez que tienes tu Club Nintendo en las manos, buscas el reporte del E3.

El E3 se lleva a cabo año con año en la ciudad de Los Angeles, California, en los Estados Unidos de Norte América, generalmente la tercera semana del mes de mayo en el "Convention Center" de la misma ciudad. En los días en que se lleva a cabo, el E3 se convierte en el centro del entretenimiento del universo. Para que te des una idea, en este lugar se concentran más de 62,000 personas, todas relacionadas con la industria de la tecnología y el entretenimiento. Desarrolladores, investigadores, distribuidores, y representantes de la prensa especializada de más de 100 países, juntos con un mismo fin: presentar y presenciar la vanguardia de la tecnología de la mano de sus creadores para "tocar el futuro".

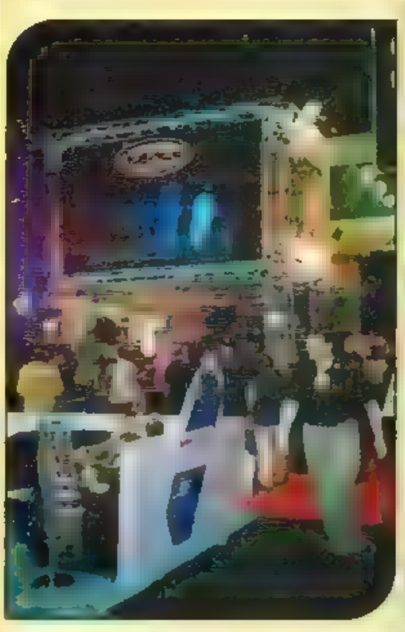
En pocas palabras, el E3 es el evento que permite la proyección y el desarrollo de las firmas más importantes del mundo en el ramo de la industria de la computación, el video y por supuesto los videojuegos. De esta manera el 81% de los intereses de esta industria se reúnen y dan como resultado el evento más importante a nivel mundial en lo que a tecnología se refiere.

Además de la exposición de productos terminados y la presentación de las posibilidades a futuro de cada producto, el E3 sirve también para que importantes conferencistas (todos ellos profesionales, por supuesto) y veteranos en este negocio expongan sus proyectos, opiniones e inquietudes.

Con todo esto, los desarrolladores hablan y discuten las posibilidades que tendrán la nueva generación de consolas, por ejemplo o bien, la fuerza y las posibilidades que día con día toman los juegos en línea, los portátiles, su influencia sobre nuestra civilización, etc. Por otro lado, se reúnen también los mercadólogos y estrategas comerciales que se encargan de encontrar la manera innovar y generar mejores fórmulas para determinar de manera conjunta lo que los consumidores verdaderamente queremos. De la misma manera los ejecutivos más importantes se reúnen para aprender la manera más sencilla de encontrar inversionistas para reunir el capital necesario para invertir y producir, garantizando por supuesto la protección de la propiedad intelectual y la buena remuneración del talento. Y finalmente, nosotros, la prensa especializada, quienes



idsa Interactive Digital Software Association



estamos encargados de llevar hasta ti, los reportes que generan gracias a la conjunción de todo este trabajo de manera eficiente, veraz y puntual.
Pues bien, como cada año Club Nintendo estuvo en L.A., para poner en tus manos la información que se genera y para que te des una idea del tremendo cambio que se aproxima, encabezado, desde luego, por la compañía líder de este evento: (aunque a muchos, les duela... ni modo, así es) Nintendo.



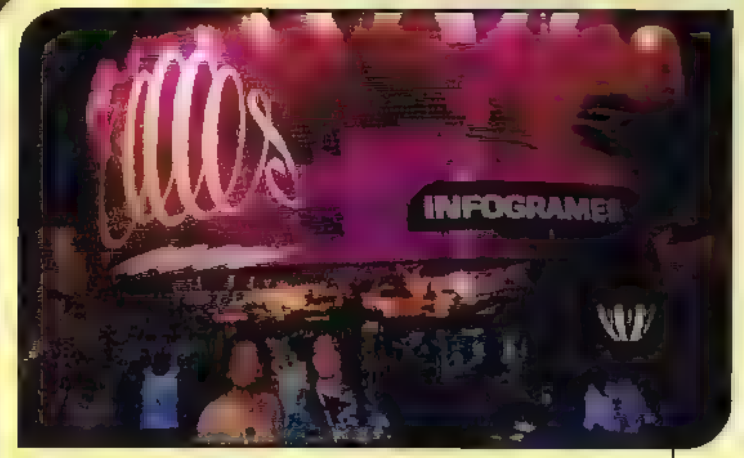
Quizá es este momento te estés preguntando, por qué es tan importante todo esto, y en realidad no es muy complicado de entender, ya que como te podrás imaginar, este asunto de la tecnología y el entretenimiento es un negocio, y siendo un negocio influye de manera directa en la economía de un país o mejor dicho de los países que producen o consumen lo que esta industria produce. Para que tengas una idea mejor, te presentamos unas cifras muy interesantes que arrojó el más reciente estudio de IDSA (Interactive Digital Software Assosiation) que además de ser la autoridad máxima en regulación de tecnología en Norteamérica, es la empresa que organiza el E3:

-Durante el año 2000, las ventas relacionadas con videojugos ascendieron a más de 128 millones de unidades.
-El resultado de las ventas de estos títulos ascendieron a 4.1 billones de dólares.
-El 55% de los miembros de IDSA consideran que es muy importante o algunos de vital importancia el desarrollo de tecnología para los juegos que se jugarán en red (esto significa que además de generar empleos el negocio y la industria abarcará de manera real y accesible nuevos campos como la Internet y la telefonía celular).



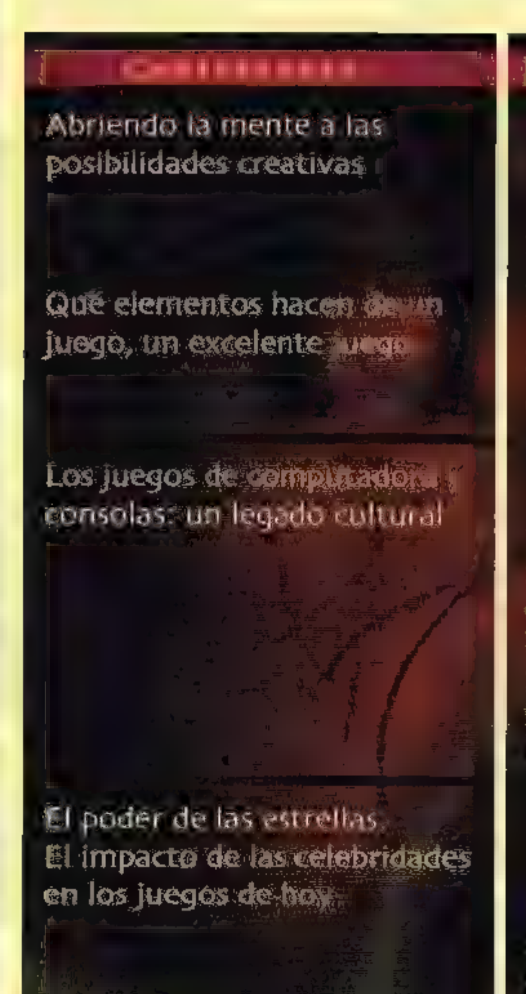
-La industria de los videojuegos pierde anualmente aproximadamente 3 billones de dólares por concepto de piratería.
-IDSA cuenta con un programa anti-piratería, que comprende 3 conceptos principales: apoyo de las autoridades, creación de mecanismos para evitar la piratería, y finalmente y quizá el más importante, educación (para los consumidores).
-IDSA también se encarga de todo lo relacionado con problemas que comprenden o infringen el derecho de autor o la propiedad intelectual.
-La industria del entretenimiento para PC y consolas genera trabajo para 220,000 personas y aporta $9 billones de dólares para los Estados Unidos, tan sólo en impuestos y cargos que se generan sobre los productos.
-La industria de manera adicional genera $10.5 billones en actividad económica como fruto de la venta de juegos y aditamentos para PC y consolas.
-Finalmente el gobierno de los Estados Unidos, mediante un censo, muestra que las ventas de software para videojuegos, creció durante el año 2000 a un porcentaje del 14.9% por año. (más del doble de lo que lo hace la economía de las industrias relacionadas en los E. U. A.)

De manera muy sencilla y práctica esto es lo de lo que también puedes conocer en el evento más importante del año, el "E3", y como te po-



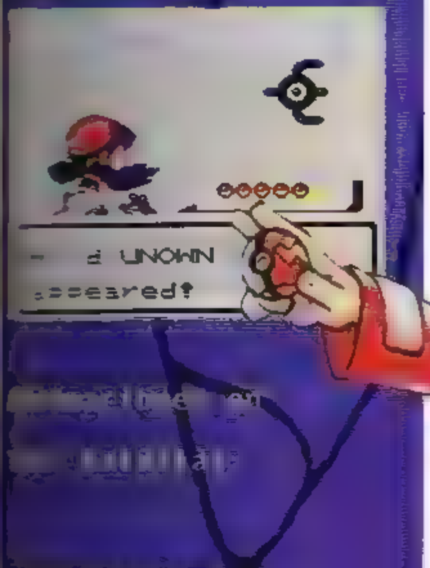
drás dar cuenta, esto es algo de lo que hace de este evento, el más importante a nivel tecnológico del mundo, como pudiste darte cuenta, el E3 es mucho más que la sencilla presentación de videojuegos o accesorios, ya que es tan importante y fundamental que influye y contribuye de manera directa en asuntos tan delicados como el crecimiento de la economía de los Estados Unidos de Norte América, aún cuando sólo se manejan las cifras que arrojan las estadísticas en E.U.A., imagínate de qué manera estos números repercuten en nuestro país y en el resto del mundo, de esta manera el "E3, Electronic Enterteinment Expo", es la plataforma y el escenario donde se genera, produce y exhibe todo lo necesario para que el entretenimiento electrónico te permita "tocar el futuro".

Para que no pierdas esta expresión de asombro en tu rostro, te vamos a platicar de manera muy general el contenido de algunas de las conferencias más importantes que sucedieron en el pasado E3, seguramente con esto podrás darte una idea de las influencias y tendencias que marcarán los juegos que muy pronto tendrás en tus manos.



[illegible]	Contenido
Abriendo la mente a las posibilidades creativas	En un mundo d[illegible] prácticamente todo está inventado y de alguna manera todo existe, cuales son los recursos para las compañías desarrolladoras. La importancia de poner atención a las nec[illegible] de los consumidores.
Qué elementos hacen de un juego, un excelente [illegible]	Todas y cada una de los com[illegible] que sirven para que un concepto normal se convierta en un fenómeno. La responsabilidad de las compañías por [illegible] vanguardia y ofrecer productos de calidad.
Los juegos de computadora y consolas: un legado cultural	Si fuera necesario llevar un registro de los acontecimientos de la historia de la humanidad [illegible] el mundo, seguramente los videojuegos ser[illegible] muy bue[illegible] material de investigación para conocer la realidad del momento evolutivo de nuestra civilización, nuestras actividades, nuestras necesidades, la manera como nos divertimos, y el potencial creativo de nuestra mente. Seguramente en el futuro y pase lo que pase siempre [illegible] los videojuegos como un reflejo de la cultura de nuestra sociedad.
El poder de las estrellas. El impacto de las celebridades en los juegos de hoy.	Es cada vez más común encontrar nombres de celebridades en los videojuegos y esto no es más que el reflejo de las ganas de los desarrolladores por satisfacer las necesidades de los consumidores. Como este concepto toma más fuerza día con día, ya no existen límites para los productores en este rubro, desde comentaristas deportivos, estrellas de la música, renombrados deportistas y personalidades de espectáculo, bajo este concepto no existen límites, todos tienen lugar en los videojuegos y los videojugadores tienen mucho de donde escoger.





¡Atrápalos ya!



GAME BOY COLOR



gamela nintendo.com

A FONDO
Shrek
Fairy Tale Freak Down

Si quieres acción, o mejor dicho, deseas un título de peleas con personajes singulares, pues prepárate porque los peronajes de la película Shrek estarán juntos para enfrentarse en un torneo, y ver quién será el mejor, esto en el título Shrek FairyTale Freakdown.

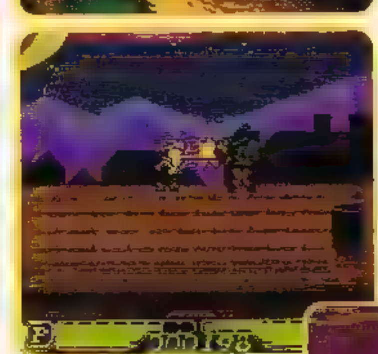




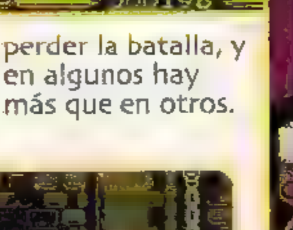


Aquí tenemos a nueve personajes de la película los cuales cuentan con sus propios ataques o poderes con los que harás más daño a tu contrincante, esto no es nada raro ya que todos los juegos de peleas también los tienen aunque son algo fuera de lo común, es más, si tú has jugado algún título de Clayfighters ya te podrás dar una idea de cómo son los poderes.





Una cosa que notamos en este título los escenarios son bastante amplios y tienen sus pros y sus contras las cuales te pueden servir o llegar a perjudicar, según sea el caso. Por ejemplo, lo más común es que haya huecos en el piso por los que puedes caer, esto significa perder la batalla, y en algunos hay más que en otros.



Como todo buen juego de peleas hay peleadores ocultos, y en este juego no podían faltar, pero no está difícil que los obtengas, ya que cuando empieces a jugar te irán retando y si les llegas a ganar, los podrás seleccionar después. Algunos de los personajes que tenemos al principio son Pinocho, el Lobo feroz, Shrek, la princesa Fiona con los cuales puedes practicar los ataques, además te sirve para conocer los escenarios en donde peleas.







Después de derrotar a cierto número de enemigos, irás obteniendo unos poderes especiales con los cuales tendrás cierta ventaja del enemigo como la velocidad, invencibilidad y la fuerza de ogro. La velocidad es muy útil para que puedas moverte con rapidez en la escena y para golpear, la fuerza de ogro hará que tus golpes bajen más de lo normal y la invisibilidad hará que no [illegible] en energía, claro todos estos poderes duran [illegible] tiempo

Como este título no cuenta con batería al final de cada combate te darán un password con el que podrás continuar tu camino y si ya tienes algunos personajes. Pero la verdad no [illegible] tan difícil volver a obtener a personajes, así que no es tan [illegible]sario el password.





En general pensamos que este título está enfocado para los videojugadores que quieren un juego de peleas pero que no sea tan difícil como un Street Fighter, ya que los poderes son senc[illegible] y si tu eres de los amantes del [illegible] de peleas (y experto) no te durará más de una hora. Los gráficos [illegible] música son buenos, pero [illegible] fuera no aporta algo nue[illegible] que se lo recomendamos a [illegible]s que tienen ganas de [illegible] juego de [illegible]as, pero que no son muy hábiles o que [illegible] de Shrek [illegible] que no tiene nada que ver con la pe[illegible]

UNDA OPINION

Este juego de peleas en particular no aporta nada nuevo en este género, pero algo que es de aplaudirse es la movilidad, ya que es muy buena y puedes sacar los poderes sin problema, pero no por eso es bueno, ya que tiene muchos defectos como el de ser largo el stage, ya que la computadora te traba y no puedes hacer casi nada, esto lo hace por lo general los peronajes ocultos como el Dragon o la galleta de gengibre. Yo pienso que este título está enfocado para los pequeños videojugadores que quieren probar un título de peleas pero aún así le faltó un poco de variedad para pelear contra la computadora ya que el orden es el mismo.

EWAWO.



SHREK FAIRY TALE FREAKDOWN

TDK

COMPAÑÍA

CLASIFICACIÓN

E

DESARROLLADOR

MEMORIA

CATEGORÍA

LANZAMIENTO

LO BUENO ES QUE

- La movilidad y los gráficos son buenos.
- Obtienes poderes que son de gran utilidad.

LO MALO ES QUE

- Se puede trabar muy fácilmente.
- No hay tiempo.
- No cambia el orden de pelea.





Por razones de espacio tuvimos que dividir el reporte especial del E3 en dos partes y aquí te presentamos el complemento. Comencemos con la presentación del Game Boy Advance de Nintendo y los juegos que esta compañía está desarrollando para este sistema y que estarán disponibles en lo que queda del 2001 y parte del 2002. También te vamos a presentar los juegos del GameCube y del Game Boy Advance que algunos licenciatarios mostraron, como Turok Evolution de Acclaim para el GC o Hot Pottato de Bam! para GBA.



GAME BOY ADVANCE

Sin duda alguna, Nintendo es el líder indiscutible en el área de sistemas portátiles y, para esta nueva generación de conosolas, obviamente no podía resagarse. Debido a que el Game Boy Advance, el sucesor del Game Boy Color, ya había salido a la venta en Japón un par de meses antes y estaba a unas semanas de hacer acto de presencia en América, Nintendo decidió no enfocarse tanto en este sistema y prefirió hacerlo en el GameCube. De hecho, en ningún momento del show hizo algún anuncio importante para el GBA, sin embargo, en el booth d Nintendo mostró muchos juegos que saldrán a la vent a lo largo de los meses restantes del 2001. Pero, aún a todos los que asistimos al E3, nos quedamos sorprend dos por la capacidad de este tan pequeño sistema. Ya he mos hablado con anterioridad de las características fís cas del GBA, pero una breve reseña de lo que este siste ma ofrece no está de más, así que veamos cómo es, qu puede hacer y los juegos que vendrán para el GBA.

Además del Control Pad y de los botones A y B, este sistema incluye los botones L y R, mismos que puedes presionarlos fácilmente con tus dedos índice. Los botones L y R se usan, por ejemplo, en F-ZERO Maximum Velocity para poder virar fácilmente a la izquierda o a la derecha.

El cable Game Link del GBA (que se vende por separado), entra en este puerto llamado "Conector de Extensión Externo" para conectarse con otro(s) GBA y así jugar varias personas a la vez.

El indicador de energía LE cambia de verde a rojo cuan a las baterías les queda el 2 30% de capacidad. La luz desvanece cuando el GBA queda sin energía.



Dos baterías AA se ajustan en la parte trasera del sistema. El GBA está diseñado para darte alrededor de 15 horas de juego continuo con un sólo par de baterías.

Ahora la pantalla del GBA de cristal líquido (LCD), es de tipo "Wide Screen", es decir, es 40% más larga que la del Game Boy normal. Esta pantalla usa tecnología reflectiva TFT para poder desplegar imágenes más claras y nítidas. Con una resolución de 240 pixeles horizontales por 160 pixeles verticales, la pantalla completa está compuesta de 38,400 pixeles. Esto da como resultado 10,000 pixeles por pulgada. Esta definición es mayor que la de algunas televisiones HDTV.

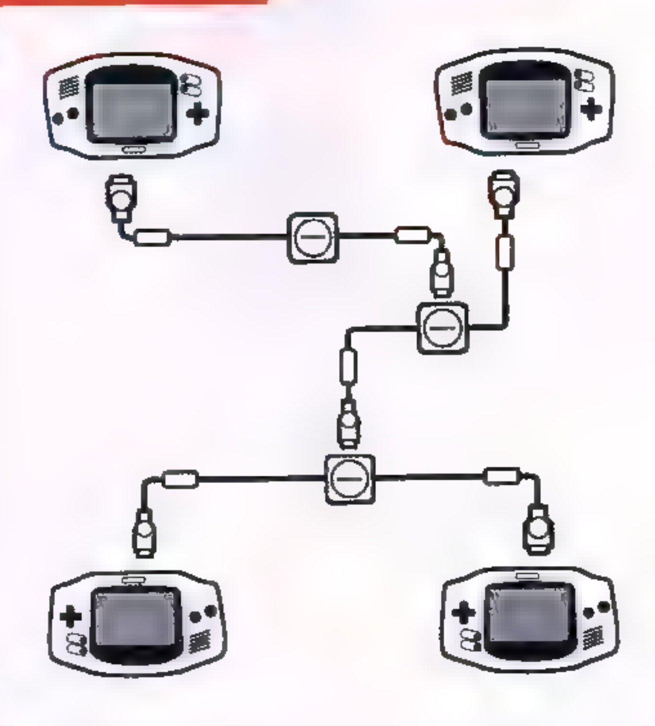
Los controles del sonido y la b cina están en la esquina infer derecha. Puedes escuchar un s nido limpio, claro y monoau desde el speaker o conectar un audífonos stereo para disfru al 100% la calidad del sonido los juegos del GBA.

La industria de los videojuegos generó cerca de [illegible] billones de dólares...



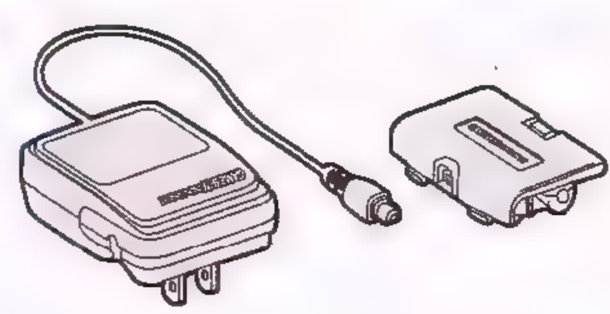
ACCESORIOS

GBA GAME LINK CABLE



…gunos de los juegos de Game Boy Advance te ofrecen …pciones de multiplayer con un sólo cartucho. Para que …os jugadores puedan participar en un mismo juego utilizando un sólo cartucho, necesitarán el Game Link Cable, al igual que en el Game Boy Color y el resto de las versiones del sistema portátil de 8 bits, pero a diferencia de ellos, el Game Boy Advance te permite conectar a cuatro Game Boy Advance utilizando tres Game Link Cable, para disfrutar de la acción que ofrecen los cartuchos con opción de cuatro jugadores simultáneos. Hay algunos juegos que, como en los viejos tiempos, necesitarás dos cartuchos para que dos jugadores participen simultáneamente. Y, hay otros, como F-ZERO Maximum Velocity, donde existen ambas opciones, jugar con un solo cartucho o jugar con dos cartuchos. Obviamente en la segunda opción encontrarás más detalles, pistas y de…

AC ADAPTER SET



…des ahorar baterías con el Game Boy Advance AC Adapter Set. Este incluye un módulo que reemplaza las baterías en la parte trasera del sistema y, conectándole el transformador al módulo, podrás disfrutar del Game Boy Advance ahorrando energía.

Bueno, ahora que ya quedó claro cómo es el Game Boy Advance, vamos a lo importante: Los juegos.

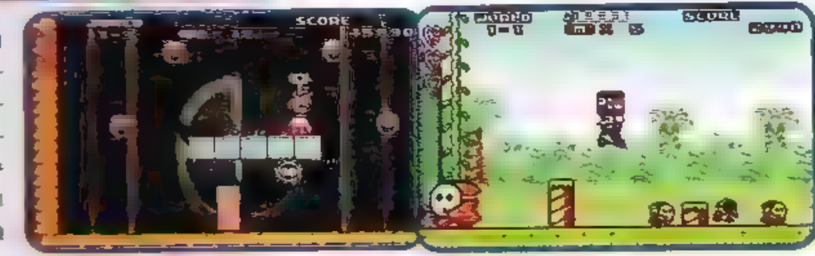
NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

SUPER MARIO ADVANCE

JUNIO 11 2001

…, pues ya no es ninguna novedad. Super Mario Ad… fue el primer título de Nintendo que estuvo dis… para el Game Boy Advan… en América, junto con F-… Maximum Velocity. Este … fue mostrado en el E3 ya … esas fechas aún no estaba … Como próximamente …remos mucho de este título, …ando con "Nuestra Porta-… te vamos a dedicar demasiado espacio y es suficiente con que leas dicha sección. Para que te des una … a grandes razgos, este título es el "rema… de Super Mario Bros. USA (nombre de Su… Mario Bros. 2 en Japón), con mejores grá… animaciones y sonido. Cabe recalcar que algunas animaciones de los enemigos utilizan el modo 7, usado en el Super Nintendo para dar un efecto de rotación y escala. También los personajes cuentan con una gran variedad de voces, por lo que, por ejemplo, podrás escuchar a Mario diciendo "Here we go!" todo el tiempo. Y por si fuera poco, este cartucho también incluye el clásico juego de Mario Bros., donde deberás andar por las cañerías, voletando y pateando cangrejos, tortugas y otros seres extraños. Lo bueno aquí es que es multiplayer y podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.





nintendo
GAME BOY ADVANCE

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

F-ZERO Maximum Velocity es el segundo que Nintendo lanzó junto con el Game Boy Advance. Este título es casi casi un clón de la versión de Super NES, haciéndo a un lado las mejoras en movilidad y gráficos que tiene la versión portátil. Francamente, F-ZERO MV es el cartucho con el que Nintendo le grita a todos "¡miren, mi sistema puede hacer lo mismo y más que una consola de 16 bits... y eso que no nos esforzamos casi nada!". Los efectos gráficos que utiliza este cartucho son los mismos que la versión de SNES, como el Modo 7 que da la ilusión de ir a una hiper velocidad. Y, hablando ya más del juego, la verdad es un estupendo título de carreras, que te mantiene entretenido por horas. Seguramente los videojugadores "con callo", van a estar satisfechos con la dificultad de este cartucho, qu es bastante alta, pero con práctica todo se puede. L gráficos son incomparables, al igual que la música y movilidad. Hay dos modos de juego, el principal, don puedes encontrar ligas con diferentes pistas y dificulta y otro modo de entrenamiento, para que no te agarr en curva. Y, por supuesto, el modo más atractivo es el multiplayer. Puedes usar un cartucho para que se e frenten hasta cuatro jugadores simultáneos, o, si quier más pistas, más autos y más detalles, puedes usar un ca tucho por cabeza. Ahorita F-ZERO ya está disponible, a que no esperes más y consíguelo, es una garantía de d versión.



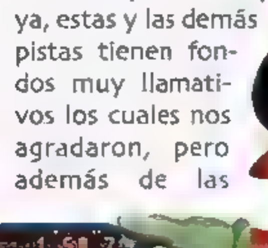




nintendo
GAME BOY ADVANCE

MARIO KART ADVANCE

La tercera versión de este gran clásico está en camino para el Game Boy Advance. Mario Kart Advance es el título tentativo de este juego de carreras en donde puedes controlar a Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Bowser y Wario. Aunque ya habíamos checado este juego en el Space World 2000, la versión que se mostró en el E3 era prácticamente la final y notamos muchos detalles excelentes. Para empezar, tal vez podamos definir a este juego como la fusión de la versión de N64 con la de SNES. Esto es porque, la movilidad y el gameplay es casi igual a la de N64 porque usas a los mismos personajes, y los ítems que encuentras aquí son casi en su totalidad extraídos del juego de esta consola, además de que la forma de utilizarlos, es decir, poder cargar con dos ítems distintos, es igual que en el N64. Y, del otro lado, los gráficos, sobre todo de las pistas y del background son muy similares a los d SNES. Aquí te encontrarás con veinte pistas nuevas qu estan basadas de las anteriores vers ones, por menciona unas, notamos que las pistas de Bowser Castle son pare cidas a las del SNES y tambien tuvimos la oportunida de ver la pista de la playa, estas y las demás pistas tienen fondos muy llamativos los cuales nos agradaron, pero además de las











pistas que tienen para seleccionar todavía hay … que necesitarás avanzar el … para que puedas tener acceso a … La opción más sorprendente es la … tiplayer, ya que si la de la ver… N64 fue muy adictiva, esta… seguros que esta no se quedará … ya que podrán jugar hasta cua… jugadores con solo un cartucho. … opción que cuenta es la de Battle en donde tienes que reventarle los tres globos a tus contrincantes para poder ganar y lo bueno de esto es que pueden jugar cuatro personas a la vez como en la versión del N64. La verdad es como tener el juego de SNES y N64 en un mismo cartucho la cual te traerá horas y horas de diversión, así que estate pendiente ya que saldrá a finales de este mes.

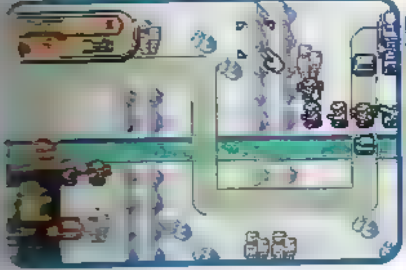


NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

SEPTIEMBRE 10 2001

Para nuestra sorpresa, descubrimos que Nintendo está desarrollando un juego de estrategia para el Game Boy Advance en el cual debes controlar a un ejército para conquistar a los demás ejércitos y así reclamar las tierras del enemigo. Por lo que pudimos ver, aquí puedes disponer de tanques, aviones, barcos y soldados para lanzarte a la guerra, claro que primero necesitarás contar con un plan de ataque y estudiar a las fuerzas enemigas para poder salir victorioso, claro que no necesitas arrasar con todas las fuerzas enemigas sino con que logres tener la ventaja de fuerzas, lograrás que se retiren, pero ponte atento de que se reagrupen y te ataquen por sorpresa. Para aprender todas la artes de ataque y cómo llevar a tu ejército a la victoria, en este título contamos con la opción de Field Training, ahora si quieres "retar" a un compañero a una batalla, sólo necesitas el Game Link y se podrán conectar hasta cuatro jugadores y empezar una batalla entre cuatro ejércitos y el que tenga mejor estrategia y fuerzas ganará. Otro factor muy importante a la hora de la batalla, aparte del terreno, es el clima el cual te hará más difícil tu avance y los fondos que recabes para mantener tus fuerzas, ya que sin estos perderas en tu ataque y los soldados ya que no estarán bien armados a la hora de atacar. Para nuestro agrado es que a la hora de pelear, la batalla se desarrollarán automáticamente como en Ogre Battle así que dependerá de la estrategia y de cómo estén formadas tus fuerzas de ataque. La verdad nos gustó mucho, así que si te gusta la estrategia y sobre todo de guerra, este título te mantendrá pegado a tu Game Boy Advance así que espéralo ya que se ve muy bueno.





NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

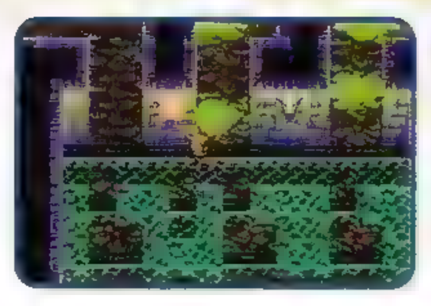
GOLDEN SUN

OCTUBRE 2001

Otro de los tantos títulos que vimos, pero que aún está muy "básico" es Golden Sun en el cual podremos tener el agrado de poder disfrutar un RPG que ha sido exitoso en Japón y que por fin han decidido lanzarlo aquí en América, ya que esta serie es bastante popular allá, tiene varios títulos y todos fueron hechos por Nintendo. Aún no podemos hablar de la historia que rodea este título ya que la información prorporcionada es poca al respecto, pero promete tener varios elementos que contienen este tipo de juegos como los hechizos los cuales están basados en los elementos que son el fuego, el agua, el aire y la tierra, pero aparte de esto puedes combinar hechizos para hacer más daño a tus enemigos. Con todos los elementos básicos y unos extra, Golden







Sun puede llegar a gustar también en este continente, sólo queda esperar a que salga y verlo con más detalle ¡ah! otra cosa que se nos estaba olvidado mencionar y que nos informaron es qu será compatible con el Game link para que puedan juga hasta cuatro jugadores lo cual nos pareció genial, lást ma que aún no estaba disponible esta opción en el pro totipo que checamos.Golden Sun promete ser otro gra éxito de Nintendo asi que prepárate, ya es está a punt de arribar una nueva serie la cual se ve muy interesant

Nintendo
GAME BOY ADVANCE

DONKEY KONG COCONUT CRAKERS

NOVIEMBRE 2001

Rare ha decidido lanzar varios títulos para este sistema, así que veremos bastantes peronajes de estos ya que vienen con una buena cantidad de títulos en los cuales está Donkey Kong Coconut Crakers con lo que Rare lanza su primer Puzzle teniendo como protagonista a Donkey Kong. Aquí lo que tienes que hacer es lo siguiente: En la pantalla aparecerá un tablero en cual tienes que formar rectángulos, ya que los formes estos desaparecerán y obtendrás puntos entre más rectángulos formes, más puntos obtendrás, pero para entorpecerte aparecerán algunos enemigos los cuales lanzarán pintura de otro color para tapar tu camino o destruir las partes que ya tienes pintadas, con lo que tendrás que volver a empezar. Tienes a varios personajes para escoger de la gran familia Kong quiene enfrentarán a varios enemigos de los Kremling que has visto en varios juegos anteriores, ademá tendremos los retos que nos proporcionará nuest amigo Cranky Kong. Además de todo lo anterior te nemos que este título podrá ser compatible con Game link para que puedan jugar dos o más jugado res a la vez en un duelo de puzzle se pone mu emocionante. A grandes rasgos nos parece un bue juego el cual seguro será un gran titulo de puzzle para Game Boy Advace con los queridos personajes de Do key Kong y compañía.



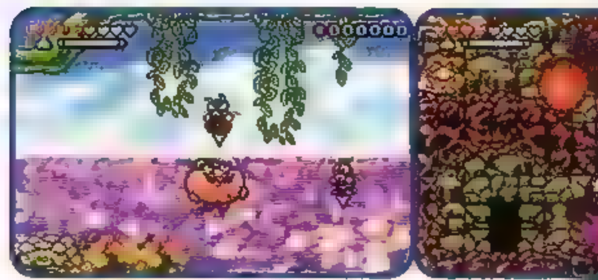


Nintendo
GAME BOY ADVANCE

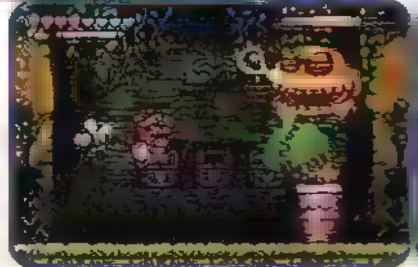
WARIO LAND FOR GBA

NOVIEMBRE 2001

El archienemigo de Mario está de regreso en el sistema portátil con una nueva aventura la cuál será la mejor que ha tenido, con nombre temporal (Wario Land Ad vance) Nintendo le ha dado otra gran aventura de este

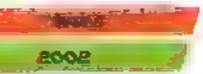


personaje el cual seguirá haciendo de las suyas para obtener tesoros y riquezas. En este juego Wario debe sobrevivir dentro de la Legendary Golden Pyramid y lograr obtener todos los tesoros posibles, pero esto no será nada fácil, ya que este lugar está lleno de trampas, enemigos mortales y toda clase de obstáculos que debe sortear. La versión que pudimos apre ciar estaba bastante bien, y lo que más nos sorprendi fue la calidad de las escenas, ya que tienen bastante co lor y están bien animadas, la verdad nos quedamos co el ojo cuadrado, sólo nos queda esperar versión final pero por lo que vimos, les est quedando súper. Con varios movimientos algunos nuevos, Wario deberá pasar po veinte niveles y lograr recolectar la mayor de tesoros que sea posible y todo esto lo ve remos hasta Noviembre de este año.





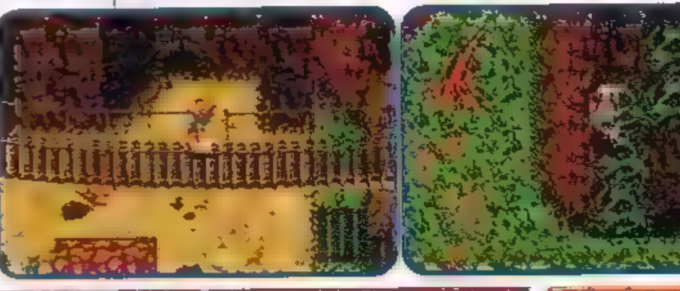




NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

¿Qué hubiera pasado si las hermanas de Gruntilda no la hubieran rescatado? Si no has jugado los juegos de Banjo tal vez no sepas nada, pero este juego de Game Boy Advance cuenta otra historia en la cual Gruntilda no es rescatada por sus hermanas (ya que esto pasa en Banjo-Tooie) y ella cobra venganza por su propia mano. Así que siendo una historia alterna a Banjo-Tooie, en el título de Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge empieza la historia empieza con el final de Banjo-Kazooie del N64 en donde Gruntilda ha sido derrotada, pero de alguna forma ella regresa a la acción para vengarse del pájaro y el oso que la derrotaron. Para esta nueva historia Rare ha mencionado que habrá varias cosas nuevas, además de las que ya se conocen en la serie de Banjo en la cual Mumbo Jumbo tendrá más transformaciones para nuestros dos héroes y como siempre tendrás que encontrar a los Jinjos y los Jiggies. De este título no se mostró nada más que videos así que habrá que esperar más información al respecto, pero no dudes que será otro gran juego por cortesía de Rare.



NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

DIDDY KONG PILOT



Tal vez al oír esto muchos estarán pensando en que es la secuela del juego del N64, nos referimos a Diddy's Kong Racing, en cierta forma sí pero aquí no tenemos a los mismos personajes ni varios vehículos sino solamente tenemos el avión y los personajes son varios personajes del clan Kong y a un enemigo de los Kremlings. En el video que nos mostraron vimos que las pistas son diferentes y que hay de varios tipos que no pueden faltar como la de lava, la de nieve y la de la playa, las armas para atacar son nuevas pero no las pudimos ver. Para esta ver-

sión incluirán opciones del título del N64 como son el Time Trial y la historia de cada personaje en la cual después de pasar ciertas escenas podrás ir a combatir contra un jefe. Además de todo esto también incluirá la opción del Game link para que puedan jugar cuatro jugadores al mismo tiempo como en Mario Kart Advance. Habrá que esperar a que lo desarrollen más y que haya más información al respecto, pero por lo que llevan les está quedando bien.





Nintendo | GAME BOY ADVANCE

SABREWULF

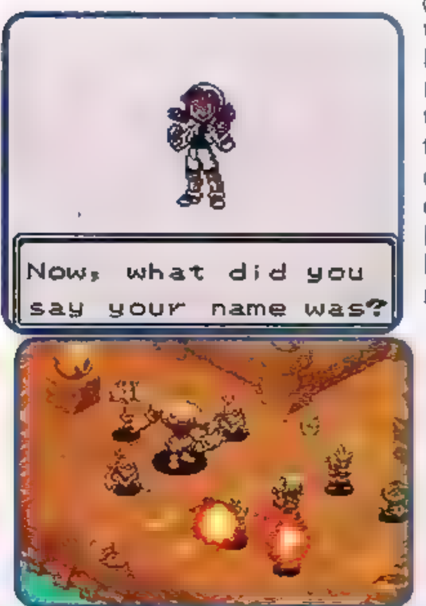
Rare | 2002

Otro título del arsenal que tiene preparado Rare es Sabrewulf, en el cual tomas el control de Sabreman quien es un explorador el cual está de regreso en la jungla para salvar a una nueva raza de lobos llamados Sabrewulf, estos han sido robados de su tierra por un misterioso hombre, así que él está dispuesto a detenerlo. Lo que se mencionó de este juego es que será de aventuras con un toque de puzzle que tendrás que resolver para seguir adelante, además de colecionar animales salvajes para aprovechar sus habilidades para sortear los peligros. Otra cosa que se mencionó es que podrán jugar hasta cuatro jugadores, en esta emocionante aventura, pero no se mostró nada o se dijo cómo sería esta función así que tendremos que aguardar a que la gente de Rare dé más información al repecto, pero por el momento se ve interesante este título sólo nos queda esperar a ver cómo va el desarrollo para verlo más a fondo.





En general esto fue lo mejor que se presentó en el E3 en cuanto a títulos para el sistema portátil se refiere, pero por ahí se mostraron otros títulos de los cuales no se abundó del tema por no tener bastante información al respecto o porque ya se sabía del juego, por ejemplo vimos imágenes del Metroid 4 (GBA),Pokémon Crystal (GBC) (el cual ya está a la venta y hablaremos de él en números siguientes), Magical Vacation (GBA), entre otros de los cuales estamos esperando la infromación oficial para dártelos a conocer más a fondo. Por otro lado se mostró un nuevo accesorio de Pokémon que es el Pokémon Card Reader el cual se conecta al Game Boy Advance, en este debes pasar una tarjeta especial la cual tiene como un código de barras al lado y con esto tendrás acceso a varios minijuegos, dependiendo qué tarjeta lea te dará acceso a otro minijuego, así que puedes tener a varios minijuegos si juntas las tarjetas especiales, las cuales son parecidas a las tarjetas de Trading Card. Si todavía no tienes tu Game Boy Advance, apresúrate a conseguirlo, ya que si te diste cuenta vienen muchas cosas buenas así que debes estar al pendiente ya que te mantendremos informado de estos y otros títulos que salgan.



19 de los primeros 20 [illegible] (Adolescentes).



SACAO

GAME BOY ADVANCE

MONSTER RANCHER 2 GO!

NOVIEMBRE 2001

Conviértete en un entrenador de monstruos y ayuda a tus amigos a rescatar ranchos, ahora en el que pronto se convertirá en el mejor sistema portátil. En Monster Rancher 2 Go! Tendrás que poner a trabajar al monstruo de tu elección en diferentes tareas de granja, mientras crece y lo entrenas, podrás consultar los calendarios de las batallas, llevar a tu monstruo entrenado y hacerte de algo de dinero para poder alimentar a tu monstruo y hacerlo más poderoso,



con más movimientos y ataques. Este juego está listo podrás jugar con alguien más gracias al cable link para GBA. Definitivamente los fans que siguen la serie por televisión, estarán ansiosos por jugarlo y lo que te podemos decir luego de probarlo en el E3 es que está bastante interesante, los gráficos como de costumbre en los juegos del GBA son impresionantes, seguro lo vas a disfrutar... ¡Para llevar!



KEMCO

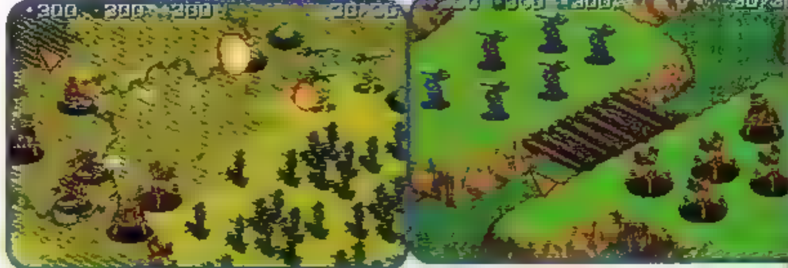
GAME BOY ADVANCE

MECH PLATOON

NOVIEMBRE 2001

Este es el primer juego de estrategia que puede jugarse en tiempo real para el GBA. Independientemente de este detalle, debemos mencionarte que el intro es verdaderamente impresionante, y sucede como te lo habíamos mencionado en tiempo real. Tu misión en este juego es avanzar dentro del planeta Tenzan, y por supuesto enfrentarte a varios enemigos, lo interesante de este hecho es que puedes recuperar las partes de los enemigos que destruiste para así construir tus propias armas y aumentar tu fuerza de ataque. Otro detalle interesante es la posibilidad de intercambiar unidades militares con otros comandantes con tu Link Cable. Muy al estilo de los juegos de táctica muy sencillo para jugar y buen nivel de dificultad, puedes guardar los avances y victorias que logres gracias a la batería del cartucho.





KEMCO

GAME BOY ADVANCE

CRAZY CHASE

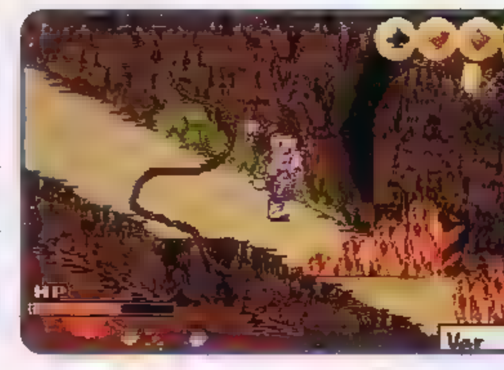
NOVIEMBRE 2001

En este divertido título tendrás la oportunidad de ayudar a Kid Clown a recuperar a tu novia (Princess Honey), quien fue secuestrada por el latoso y malencarado Dirty Joe, quien además de tener cautiva a tu novia planea hacer detonar una bomba. Este título está lleno de detalles con mucho humor, (¿será porque son payasos?) como por ejemplo, entre los obstáculos que tendrás que sortear para rescatar a Princess Honey están cáscaras de



plátano, y cuando tropiezas con una de ellas, los movimientos de Kid Klown para recuperar el equilibrio son sumamente parecidos a los de un tropiezo normal. En cada stage tendrás que tratar de encontrar las partes de la llave que te permite acceder al siguiente nivel antes de que se te termine el tiempo límite de cada nivel. En cuanto a la movilidad te podemos decir que a pesar de no ser de lo mejor, resulta suficiente, en general está divertido, y con mucho color.





KEMCO

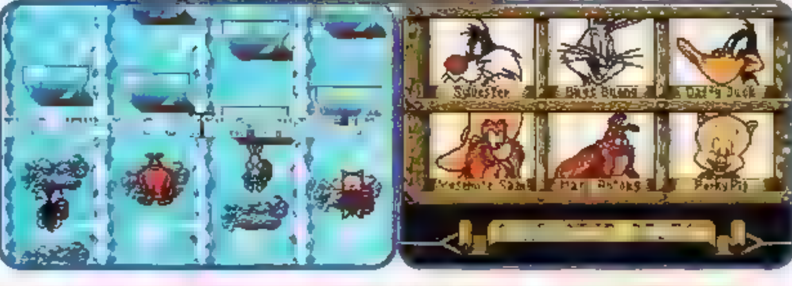
GAME BOY ADVANCE

TWEETY & THE MAGIC GEMS

NOVIEMBRE 2001

Este título verdaderamente se ve muy interesante, ya que es prácticamente como un juego de mesa, el chiste del juego es convertirte en el primero en encontrar las 5 gemas que se encuentran perdidas alrededor del mundo. Avanzas a través del tablero por medio de naipes, el número marcado en el naipe es el que te da el número de casillas a avanzar. Tiene varios modos, entre los que destaca el Jukebox, donde puedes escoger la canción favorita de alguno de los personajes que aparecen en el juego y escucharlas las veces que quieras. Pueden jugar hasta 4 jugadores y entre los personajes que vas a encontrar están Silvestre, Porky, Sam Bigotes, El perro Marc Anthony y por supuesto al buen Bugs.





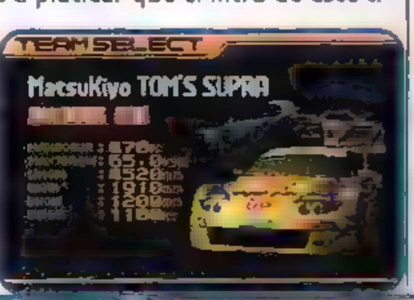
KEMCO

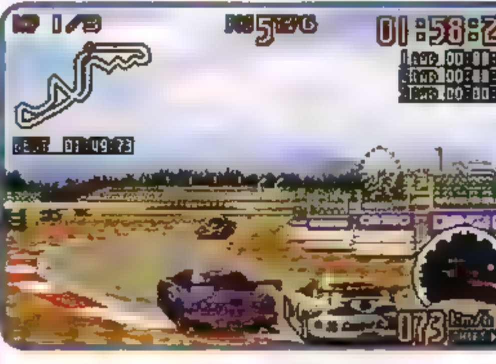
GAME BOY ADVANCE

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

NOVIEMBRE 2001

Para empezar te vamos a platicar que el intro de este título está verdaderamente impresionante, los autos lucen como bólidos de verdad. Este cartucho tiene tres modos principales de juego: Quick Race, Championship y Single Race, donde también puedes escoger jugar en Time Attack o en vs Computer. El control de este título es excelente y la sensación de velocidad es muy buena, un detalle muy padre es que cada vez que vas a dar la vuelta una flecha en la parte superior de la pantalla te avisa hacia que lado tienes que dirigirte. Mientras vas ganando carreras, vas haciéndote de experiencia y dinero para mejorar tu vehículo. Como





la mayoría de los juegos para el GBA, los gráficos son sencillamente impresionantes, y con la ventaja de poder almacenar récords y victorias, este título se antoja com uno de los lanzamientos más esperados.

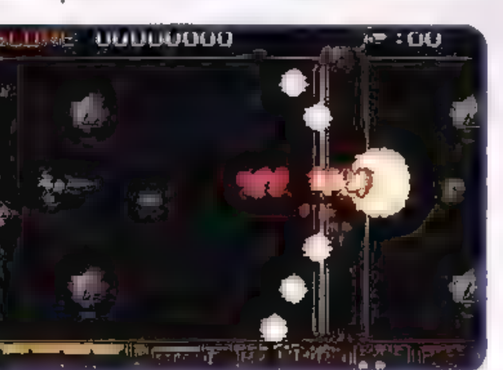
KENCO

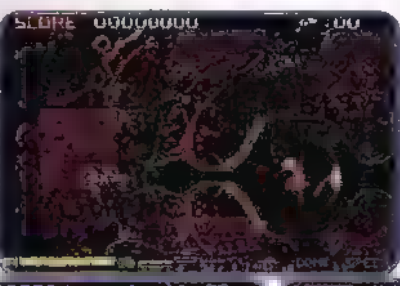
GAME BOY ADVANCE

PHALANX



Definitivamente este es uno de los títulos más pensados para consentir a los fans de los shooters, ya que además de desarrollar uno de los géneros más buscados por jugadores, este título tiene el plus de una buena historia. Todo se desarrolla en la Galaxia Andrómeda, y tu misión es poner en práctica tus habilidades sobre-humanas para pilotear el Phalanx A-144, una de las más poderosas naves que hay en el espacio. Phalanx además te ofrece la posibilidad de aumentar el valor de replay del juego, ya que puedes ajustar el nivel de dificultad para probar tus habilidades. Algo que también nos llamó much la atención es que las explosiones y los efectos especia les que tiene este título son muy impresionantes, y si esto le sumamos excelente movilidad lo realmente diver do que es este jueg seguramente no pe derás la oportunida de jugarlo.









KENCO

GAMECUBE

UNIVERSAL STUDIOS

NOVIEMBRE 2001

Cuando tuvimos oportunidad de var este juego de cerca, a pesar de que vimos muy poco porque aún está en desarrollo, la idea general nos llamó mucho la atención. En Universal Studios, tendrás la oportunidad de visitar los lugares que nadie más conoce, y estamos hablando claro, del parque de diversiones del mismo nombre.



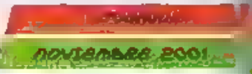
Teniendo a Woody Woodpecker como guía, podrás conocer algunas de las más impresionantes atracciones que tiene este lugar, como Back to the future (the ride), Jurassic Park (the ride), el famosísimo Back Draft, el E.T adventure y Jaws adventure. El chiste es que tienes qu hacer lo posible por recorrer el parque antes de que termine el día y tengas que irte, afortunadamente con la ayuda de Woody, y de los ítems que encontrarás en el camino, podrás encontrar lugares a los que los visitantes comunes no tienen acceso, y así descubrir más y más secretos. Gráficamente, est título parece como una de las opciones más original para un juego, y por supuesto por la fórmula innovad ra está siendo cocinado para el súper Game Cube.







BATMAN DARK TOMORROW



El crimen ha azotado una vez más la siempre conflictiva Ciudad Gótica, y esta vez no se trata sólo de tratar de recuperar el control de la ciudad, ya que en Dark Tomorrow, nuestro caballero de la noche tendrá que hacer uso de todos los trucos posibles para rescatar al desapare do comisionado Gordon. A pesar de que este juego ta bién está en proceso, te podemos adelantar que tuvim oportunidad de ver fragmentos de los cinemas que i





cluirá el juego y quedamos gratamente sorprendidos, son sencillamente impresionantes y dignos sólo del Game Cube. Por otro lado y para que los fans se emocionen aún más, el juego está lleno de detalles, como por ejemplo el hecho simple de que se trate de una historia original de DC comics que sólo podrás conocer en el GC, o bien que los stages incluyen escenarios como la baticueva o el Arkham Asylum, y bueno finalmente que los enemigos acérrimos del caballero de la noche estarán presentes, como Killer Croc, Poison Ivy y por supuesto The Joker. A pesar de que hay cierto hermetismo sobre este título, nos pudimos dar cuenta que es una de las cartas fuertes de Kemko para iniciar el apoyo al Game Cube, y como definitivamente a futuro de esto depende mucho de lo que venga, estamos seguros que se esforzarán mucho por hacerlo sencillamente impresionante.

NEW KID CO.

GAME BOY ADVANCE

TOM & JERRY MAGIC RING

OCTUBRE 2001

... el par de mascotas más populares del mundo estas para llevar hasta el nuevo GBA toda la diversión de sus aventuras, ahora en un nuevo y bastante divertido juego de plataformas. Todo sucede ... de que el buen Jerry se involucra con un costoso anillo, y bueno, como en todas las aventuras de Tom y Jerry, aparecen el resto de los personajes, como el perro Spike, Butch, el pequeño Tike, etc. Todo esto para disputarse la posesión del anillo a través de 8 diferentes stages. Esperemos que el motivo sea suficiente para sustentar el pretexto de continuar una serie que definitivamente no ha dado el éxito que se esperaba.





MUPPET PINBALL MAYHEM

NEW KID CO.

GAME BOY COLOR

4° CUARTO 2001

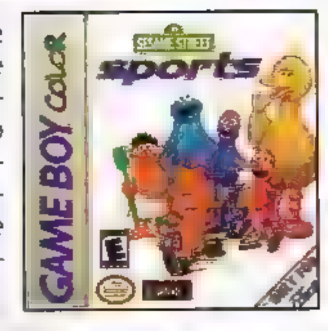
Cuando le pusimos las manos encima a este juego, nos imaginamos que podría cumplir con los estándares mínimos de un pinball, como el pokémon Pinball o al menos como ... Mermaid Frenzy, pero nos llevamos una terrible decepción. La estructura de las mesas deja mucho qué desear, son muy simples y la velocidad de la pelota es muy lenta. Tenemos que admitir que no lo pudimos jugar mucho, ya que en realidad lo más importante de estos juegos es que aparecen los personajes de los Muppets y sólo por ese detalle vale la pena jugarlo, aunque sea sólo un rato

SESAME STREET SPORTS

NEW KID CO.

GAME BOY COLOR

¿Te imaginas al Cookie Monster tratando de sortear todos los peligros en un río salvaje, o a Elmo haciendo piruetas sobre patines en línea? Pues precisamente esto es lo que vas a encontrar en este título.



NEW KID CO.
GAME BOY COLOR

DISNEY'S DOUG

NOVIEMBRE 2001

Seguramente conoces a este prácticamente "nuevo" personaje de Disney, en caso contrario déjanos comentarte que no te pierdes de mucho. A pesar de su escasa popularidad, en las aventuras de este personaje puedes encontrar aventuras sencillas y en otros casos algunas aventuras de tipo didáctico. Siguiendo con este estilo, Doug's Big Game, es una aventura en la que Doug tendrá que hacer todo lo necesario para evitar una catástrofe mundial, lo curioso de este asunto es que pasará de ser un niño común y corriente para convertirse en el héroe que estábamos esperando. En general está bastante interesante si consideramos que es un juego completamente para pequeños videojugadores.



NEW KID CO.
GAME BOY COLOR

DRAGON ADVENTURES

NOVIEMBRE 2001

Acompaña a los cada vez más famosos Dragones creados por las mismas personas que crearon a los personajes de Sesame Street, en un viaje por Dragonland, donde, acompañados por Emmy y Max, nuestro amigos conocerán y recorrerán lugares llenos de color por maravillosas montañas e incluso un palacio de cristal. Este es uno de los juegos ideales para videojugadores entre 4 y 7 años, y lo mejor de todo es que por su opción de selección de dificultad puede incluso convertirse en uno de los favoritos de algunos papás.



NEW KID CO.
GAME BOY ADVANCE

E.T. THE EXTRATERRESTRIAL

OCTUBRE 2001

Resulta que en marzo del próximo año se celebrarán 20 años del estreno de una de las películas que marcaron la historia del cine: E.T. Con este motivo, estos títulos están casi listos para acompañar este que será un gran festejo que seguramente culminará con el re-estreno de la cinta. Posiblemente te parezca familiar el rostro de E.T. sobre todo si tu hermano mayor sonríe feliz al verlo (aunque probablemente tú ni siquiera lo conozcas). Pues bien, este título es un muy buen pretexto para conocer a E.T. e involucrarte con una de las aventuras más tiernas de la historia, descubriendo el planeta junto con Elliot, escapando de los agentes del gobierno, hasta la que hasta hoy es una de las despedidas más tristes en la historia del cine... y si tienes alguna duda al respecto, no dudes en preguntarle a tu hermano mayor.



E.T. ESCAPE FROM PLANET EARTH

NEW KID CO.
GAME BOY COLOR

OCTUBRE 2001

Este juego es el pretexto perfecto para lograr un interesante título de aventuras y puzzle. Resulta que es de vital importancia que E.T. se comunique a casa, para lo cual tú junto con E.T. y Elliot tendrán que buscar los elementos necesarios para construir el transmisor que le permita llamar a sus compañeros para que lo recojan.

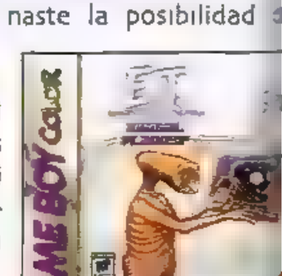


E.T. DIGITAL PLANNER

NEW KID CO.
GAME BOY COLOR

AGOSTO 2001

¿Alguna vez te imaginaste la posibilidad de tener en una agenda al mismísimo E.T.?, pues ésta es tu oportunidad de combinar tu calendario de actividades con imágenes, animaciones, música y mucho más.



NEW KID CO.
GAME BOY COLOR

E.T. AND THE COSMIC GARDEN

NOVIEMBRE 2001

Antes de regresar a su planeta, E.T. decide recoger una amplia gama de plantas, cada una con diferentes características con la finalidad de crear un laboratorio botánico muy completo para presentarlo en su planeta, definitivamente nada fuera de lo común en lo que al game play se refiere, aunque la idea y el concepto definitivamente es muy original.





THQ
GAME BOY ADVANCE

MONSTER INC.

...guramente en muy poco tiempo tendrás oportunidad ... conocer un poco más de este nuevo concepto conoci... como Monster Inc. Este juego está basado en la pelí... del mismo nombre y como te podrás imaginar la ...ma está sumamente relacionada ... la de la película. Este título se an... interesante si consideramos que ... responsables de esta película es el ...po de Pixar (Toy Story, Bug's life, ... Story 2 etc.) y que la trama en ...eral se presta para un buen título ... niños, esperaremos a que esté completamente terminado para darte una opinión más concreta.





THQ
GAME BOY COLOR

WWF BETRAYAL

POR CONFIRMAR

... continuar con la tradición de los juegos de Lucha ...re, THQ presenta este título para el GBC. En WWF ...trayal podrás, como ya es tradición en los juegos de ...cha libre, escoger entre varias de las más grandes estrellas de esta liga de Lucha Libre americana. A pesar de que hay cierto hermetismo sobre este título, la gente de THQ, nos prometió algo verdaderamente divertido.

THQ
GAME BOY COLOR

HOT WHEELS

POR CONFIRMAR

...es sí, para todos los amantes de los autos en miniatu... THQ preparó este que parece el título que dejará ató...to a más de uno, ya que parece indicar que este título ...tendrá todo lo que ha hecho popular a esta conocida franquicia de mini autos, aunque fueron muy herméticos con la información que nos dieron, parece ser que este título, no será el súper título de carreras que estábamos esperando... a ver qué pasa.

THQ
GAME BOY ADVANCE

ROCKET POWER

3er CUARTO 2001

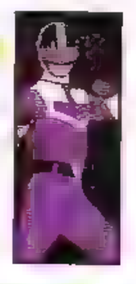
...eres de los que gustas de las translaciones de la televi... a los videojuegos, seguramente este título te va a ...star. Si conoces la serie seguramente te estarás imagi...do que una vez más el Dr. Stimpleton está tratando ... molestar a la pandilla de Otto, y... tienes razón, aun... parece que esta vez llegaron demasiado lejos, ya que ha secuestrado a Reggie y al resto de la pandilla amigos. A pesar de que se ve interesante por la variedad de objetos que puedes escoger para desplazarte, patines, patinetas, pogos, y bueno, hasta hockey tendrás que jugar, todo esto con la intención de detener al malvado Dr. Stimpleton, y por supuesto rescatar a tu hermana.

THQ
GAME BOY COLOR

POWER RANGERS TIME

POR CONFIRMAR

...pesar de sus múltiples detractores, parece el concepto ... los Power Rangers todavía tiene mucho que dar, so... todo por sus aparentes cambios y evoluciones. Prue... de ello es el título que muy pronto podrás tener en ... manos, donde una vez más los Rangers y su renovado Mega Zord, pelearán por la paz de nuestro planeta. Buenos gráficos, aunque la verdad se parece mucho al Lighting Rescue. Vamos a ver qué pasa.



THQ
GAME BOY ADVANCE

SPONGEBOB "SQUAREPANTS"

3er CUARTO 2001

...cuerdas que en el último juego de carreras que sacó ...ckelodeon aparecía un personaje en forma de esponja ... la? (la verdad, en el juego más bien se ve como un ...wich de queso). Pues bien, se trata nada más y nada ...s que del mismísimo SpongeBob (¿?). Es probable ... tengas más o menos idea de lo que se trata, ya que es ... de los múltiples y cada vez más grande banda de personajes de Nickelodeon. Este título está inspirado en el capítulo " Mermaid Man and Barnacle Boy", en el que el viejo SpongeBob, tiene que arriesgar su absorbente trasero para conseguir lo que tanto anhela su amigo Patrick Star. Definitivamente, hay que conocer y gustar de Spongebob para poder disfrutar al 100% de este juego, o bien estar de muy, pero muy buen humor para jugarlo.

UNIVERSAL INTERACTIVE
GAME BOY ADVANCE

RUGRATS

3er CUARTO 2001

Realmente nos quedamos sorprendidos cuando tuvimos la oportunidad de ver y de probar un poco este juego, y no es para menos, la pandilla de Rugrats inicia con este que parece el primero de una larga serie de títulos para el GBA. Honestamente nos pareció por lo que vimos que este título dejará satisfechos a muchos fans, porque este título se ve muy completo ya que esta vez podrás escoger casi a todos los personajes de Rugrats para jugar, incluyendo a Kimi. A pesar de ser un juego de plataf mas muy al estilo de los tradicionales, este título e bien justificado con una historia para niños capaz de tisfacer a cualquiera, y si a este detalle le sumamos éste es el pr mer juego de Game Boy que va a contar las voces originales de los personajes, estamos segu que tendremos muy pronto en nuestras manos un m buen juego.

UNIVERSAL INTERACTIVE
GAME BOY ADVANCE

THE WILD THORNBERRYS

3er CUARTO 2001

Pues resulta que el travieso Darwin ha sido secuestrado, y como en todas las historias de este tipo, tendrá que ayudar a Eliza y a toda su familia a recuperarlo, lo más inverosímil de este asunto es que la búsqueda va a extenderse por varios países y lugares exóticos alrededor del mundo, como Africa, Australia, Sudamé-



rica e incluso el mismísimo circ ártico. La gente de THQ nos com tó que este es uno de los juegos vistosos que tienen pensados pa GBA, ya que la diversa fauna vas a encontrar, hace de este un j go visualmente muy atractivo. peremos que no sólo sea eso y también muy divertido.



UNIVERSAL INTERACTIVE
GAME BOY ADVANCE

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

3er CUARTO 2001

Otro personaje que sigue dando de que hablar es Scooby Doo, y ahora con motivo de la Película en Real Action y el video Home " Scooby Doo and the Cyber Chase", la gente de THQ tiene prácticamente listo este título, en el que el viejo Scooby y toda la pandilla de la máquina de misterio tendrán que resolver varios misterios para lograr escapar de las manos de varios villanos y descubrir el misterio que hay detrás del peligroso "Phantom Virus". A decir verdad el juego se ve realmente interes te, la gente de THQ nos comentó que lo más interes te de este juego es la similitud que tiene con el vide que esto es lo que lo hace verdaderamente divertido. que si eres fan de Scooby y tienes oportunidad de Scooby Do and the Cyber Chase, seguramente no c rrás perdértelo.

THQ
GAME BOY COLOR

DISNEY'S ATLANTIS

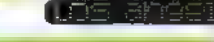
3er CUARTO 2001

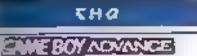
Con motivo de la nueva película de Disney, THQ programó este juego, que tiene curiosamente la misma historia de la película. En este juego de plataformas tendrás que recorrer lugares míticos llenos de criaturas extrañas, todo esto con el fin de encontrar el poderoso cristal que ha desatado el regreso de Atlantis. Visualmente el juego



se ve un poco raro, tuvimos la oportunidad de un par de saltos en el juego y te podemos decir la movilidad no es de lo mejor... y los gráficos ta poco. Al parecer, este título va a terminar justo mo los demás títulos que salen al mercado co pretexto para una película, lástima, porque la p cula definitivamente sí vale la pena.







STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

3er CUARTO 2001

...awans del mundo ¡únanse!, ya que todo está listo ...a que el Game Boy Advance se llene de fuerza... y de ...os de Star Wars. Resulta que ahora tienes que poner ... tu conocimiento y fuerza (y tu sable láser claro) para poner a salvo el "Theed Royal Palace". Tal como en la primera versión de este título, en esta versión para Game Boy Advance, podrás escoger varios personajes entre los que están Obi Wan, Qui-Gon Jinn y Mace Windu.

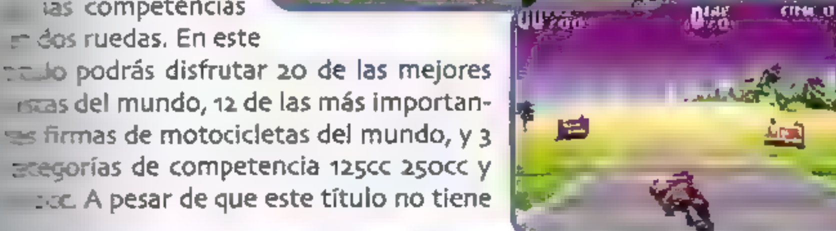
THQ

GAME BOY ADVANCE

MOTO GP

3er CUARTO 2001

...ompetencia más ...ortante a nivel ... motociclismo y ...totipos ha sido ...ada al GBA, para ... puedas disfrutar ... toda la emoción ... las competencias ... dos ruedas. En este ...ulo podrás disfrutar 20 de las mejores ...tas del mundo, 12 de las más importan... firmas de motocicletas del mundo, y 3 ...tegorías de competencia 125cc 250cc y ...cc. A pesar de que este título no tiene modo multiplayer, éste es uno de esos juegos que gustan por las diferencias que existen entre modo y modo, para ser más precisos las diferencias que hay entre el modo Arcade y Quick Race por ejemplo. Se ve bastante bien, y está muy entretenido.



THQ

GAME BOY ADVANCE

TETRIS WORLDS

3er CUARTO 2001

...e continuar con la tradición de la presencia de este tí... en todas las plataformas, Tetris ...os llega al GBA, en este título com...amente en gráficos 3D. A pesar de ... el concepto sigue siendo el mismo y ...e Tetris siempre va a ser Tetris la ...portunidad de probar este juego y los ...odos nuevos que trae es algo que de...amente no te puedes perder. Gráficamente es uno de los Tetris más coloridos, y aunque no lo pudimos jugar mucho te podemos decir que se ve muy, pero muy divertido. Tiene seis modos de juego principalmente, incluyendo por supuesto un multiplayer. Básicamente el juego se centra en la posibilidad de cambiar de mundo, mientras conquistas niveles por eso se llama así: Tetris Worlds.



ACTIVISION

GAME BOY ADVANCE

BOMBERMAN TOURNAMENT

1er CUARTO 2002



Una vez más uno de los héroes favoritos de esta redacción está de regreso, y no pudo hacerlo de mejor manera. Como en casi todas las sagas de Bomberman, la historia para Bom...man Tournament es la siguiente: El plane... Phantarion está en el más terrible caos, y ...no es lo peor, el gran Bomberman Max ha ...o derrotado y ahora toda la esperanza está ...esta en el Bomerman original. Para lograr ...to en esta misión, el buen Bomberman ...ndrá que resolver el misterio de Bomberman Max y restaurar el orden en el planeta Phantarion, todo esto a través de 8 complicados niveles, afortunadamente ahora bien armado, con más de 10 diferentes tipos de armas e implementos. Por si todo esto no fuera suficiente, Bomberman Tourmanent cuenta con un modo multiplayer en el que 4 jugadores podrán jugar de manera simultánea, y según nos dijeron los amigos de activision una sorpresa extra estará por ahí, aunque estamos casi seguros que a lo que se refirieron con sorpresa es a que los "karabons" estarán por ahí.



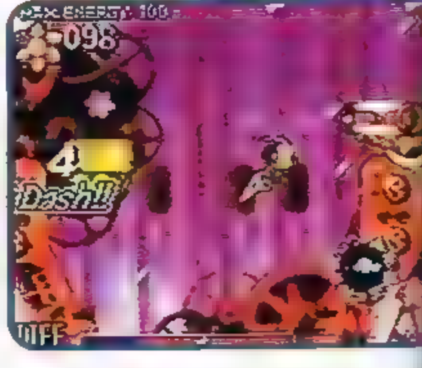
el 33% con sus hermanos y el resto con sus padres.

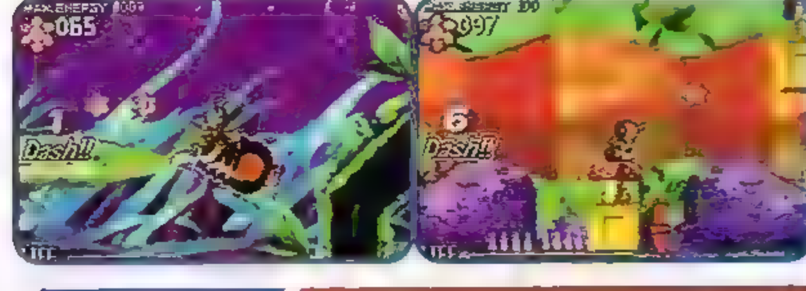
ACTIVISION
GAME BOY ADVANCE

PINOBEE WINGS OF ADVENTURE

1º CUARTO 2002

Pinobee es la aventura de un personaje mitad insecto mitad robot, creado por un prestigiado cinetífico: Granpa Bee. Como suele suceder en este tipo de juegos (si no miles de títulos de este tipo no tendrían razón de ser) el Granpa Bee ha sido secuestrado, y es tu oportunidad de demostrar todas tus virtudes y capacidades en una cruzada para rescatarlo. Todo el juego está programado para que puedas jugarlo y sentir la sensación 3D, además este cartucho incluirá nueve emocionantes stages en los que encontrarás muchos ítems que podrás cambiar después con algún amigo vía cable link. Lo más interesante de este título es qu puedes, dependiendo de tus decisiones cam biar el curso del juego e incluso (dependiend de factores como el tiempo, etc.) ver cualquie ra de los 8 finales que tiene.



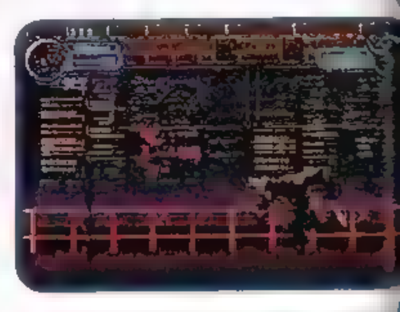


ACTIVISION
GAME BOY ADVANCE

SPIDERMAN MYSTERIO'S MENACE

2º CUARTO 2001

Con gráficos impresionantes, y una historia completamente original, otra aventura de Spiderman se está cocinando para tu GBA. Resulta que Mysterio y sus poderosos holo-cubos, han convertido la ciudad de Manhattan en una película, todo a tu alrededor puede cobrar vida en cualquier momento y atacarte. Lo más padre de este título es que es muy parecido al cartucho de Spiderman del N64, sobre todo en los pequeños detalles, esto es sumamente atractivo ya que si jugaste el Spiderman de N64 no tendrás problem en acostumbrarte al web-meter o a tu energía. A pesar de que no pudimos jugar por mucho tiempo este título, nos enteramos que tiene otros detalles muy padres, como el hecho de que por ahí puedes encontrar el Black Symbiote Suit, y otros traje que te servirán, dependiendo de los escenarios en los qu estés. Se ve muy bueno la movilidad es excelente y la hi toria está muy interesante. Definitivamente se convert rá en uno de tus favoritos y podrás jugarlo sólo en tu G me Boy Advance.

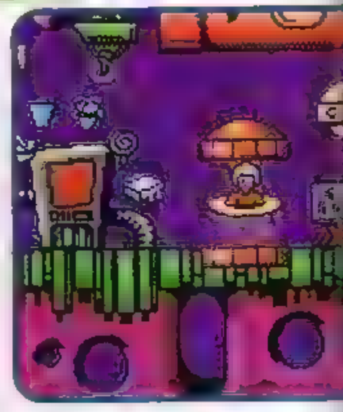


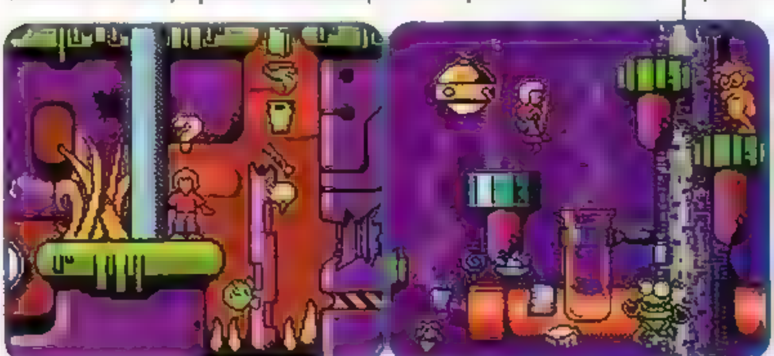
ACTIVISION
GAME BOY COLOR

COMMANDER KEEN

2º CUARTO 2001

¿Alguna vez te quedaste dormido en clases imaginando que eras el responsable de salvar al planeta contra la invasión de extraños aliens? Pues bueno, lo mismo le sucedió al pequeño Billy Blaze, mejor conocido como Commander Keen, quien tendrá que recuperar los Plasma Crystals para evitar que los Aliens destruyan el planeta. Con la ayuda de tu Neural Ray Blaster, podrás encargarte de más de 38 especies de Aliens, en un juego de plataformas lleno de Puzzles a resolver. A decir verdad nosotros nos quedamos con el mismo rostro de incógnita después de j garlo, aunque como siempre el mejor juicio es tuyo.





ACTIVISION
GAME BOY COLOR

[illegible]

2° CUARTO 2001

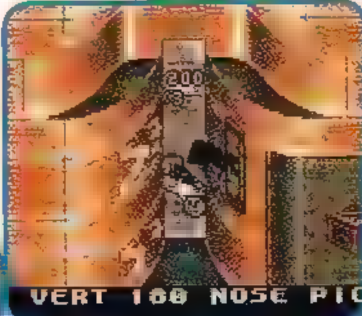
…go del éxito que tuvo la primera adaptación de esta …anquicia al GBC y con motivo de la próxima película de …mb Raider, Activision tiene prácticamente listo este …lo que seguramente reafirmará el éxito comercial de …heroína por excelencia: Lara Croft. Esta vez, la intré… Lara está forzada a encontrar a los ladrones de una …ada sagrada que ha sido robada de un museo, pero, eso no es lo más importante, el problema está en que si la espada no es devuelta a tiempo al museo, Lara perderá su alma. Con todas las características de los juegos de Tomb Raider, Curse of the Sword, no es más que otro capítulo dentro de la saga de Tomb Raider, de hecho es sumamente parecido al anterior. En el A fondo te diremos con más claridad a lo que nos estamos refiriendo.

ACTIVISION
GAME BOY ADVANCE

[illegible]

GAME BOY COLOR
2° CUARTO 2001

…ora que los deportes extremos están de moda, llega …asta el mejor sistema portátil, … campeón mundial de Bmx …: Mat Hoffman. En este …rtucho podrás hacer todo ti…po de piruetas en bicicleta, …ompetir en torneos y editar …s propias pistas, para hacer más emocionantes tus evoluciones. Defintivamente este es uno de esos títulos que sólo disfrutan los verdaderos conocedores de este tipo de deportes, aunque tenemos que reconocer que por la facilidad con la que te acomodas al control de la bicicleta, rápidamente te haces fan. Desafortunadamente los X-men han sido transportados a









ACTIVISION
GAME BOY COLOR

Stuart Little

2° CUARTO 2001



Es probable que aún recuerdes al más pequeño de los miembros de la familia Little, el pequeño Stuart, pues bien, éste es el primer juego de plataforma, en el que aparece este s m-pát co… …tón. Toda esta aventura se desarro la en … …dad de Nueva York, utilizando por supues… …los escenarios de la película, todo esto por …puesto lleno de detalles graciosos … del estilo de Stuart. Una de las ventajas de este juego es que puedes configurar el nivel de dificultad, para acrecentar el reto y tener más acción y más diversion. Final mente, y a pasar de nuestros múltiples intentos ningún miembro de la comitiva de CN tuvo el valor de jugarlo, pero seguramente tendremos que hacerlo y te daremos más detalles al respecto.



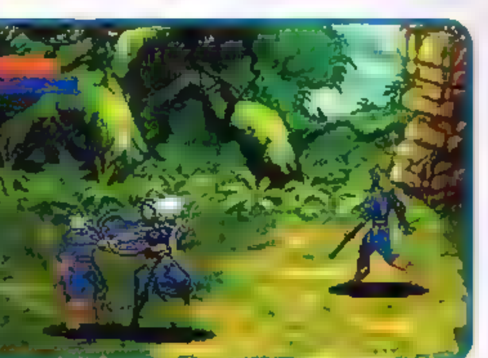
En el 2000, por tercer año consecutivo en EU…

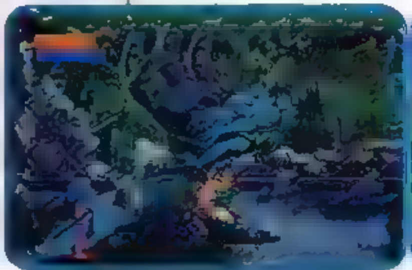
Activision
Game Boy Advance

X-Men Reign of Apocalypse

2º Cuarto 2001

una línea alterna, donde el ser supremo es nada más . nada menos que Apocalypse. En este título podrás escoger a Wolverine, Storm, Cyclops o Rogue, para recorrer un universo bizarro donde algunas veces tus mismos amigos y compañeros te atacarán. También tendrá un modo versus en el que podrás disputarte con otro amigo el título de "mejor mutante". De lo que nos comentó gente de Activision, es que al final de cada stage pod adquirir algo así como "puntos de mutante" para me rar o aumentar los poderes del personaje que hayas se leccionado desde el principio. Todo suena muy inte sante aunque gráficamente lo único que definitivame te no es lo mejor son los gráficos, ¿tú qué piensas?







Activision
Nintendo64

Tony Hawk's Pro Skater 3

Game Boy Advance
Verano 2001

Esta secuela sí que fue anunciada, y lo más importante, es una de las más esperadas. Con el creciente fenómeno de los deportes extremos, es un hecho que el deporte de los saltos en patineta cobra día con día más admiración a nivel mundial, y la respuesta de Activision es este título, que estelariza el mismísimo Tony Hawk



Tal parece que este es uno de los títulos consentidos de la gente de Activision, ya que nos platicaron de estos cartuchos casi por 40 minutos. Y honestamente sí tienen de que presumir, ya que el cartucho de N64 es, en pocas palabras impresionante, y el cartucho para GBA, en pocas palabras no lo vas a creer. Para empez te diremos que en estos títulos podrás crear y editar a l personajes con los que decidas jugar (para el N64). Te drás para escoger 12 personajes establecidos, y pod hacer los movimientos más representativos de este nu vo deporte, desde sencillos Ollies ¡hasta impresionant saltos mortales!

Necesitaríamos mucho más espacio para describirte t do lo que puedes encontrar en estos cartuchos, pero p ra que no te pierdas los próximos reportes, sólo te di mos que las otras opciones que tienen ambos títulos dejarán boquiabierto.

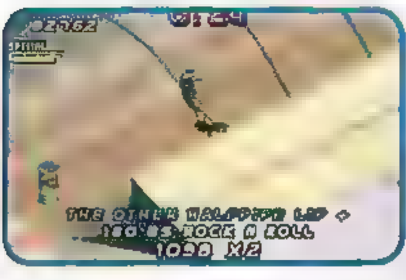




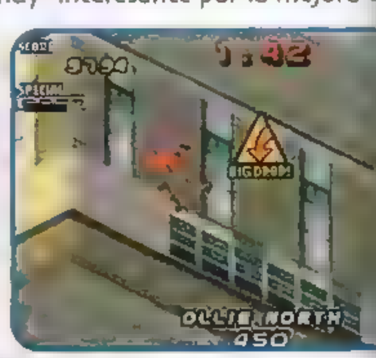
Activision
Game Boy Advance

Tony Hawk's Pro Skater 3

Game Boy Color
3er Cuarto 2001



Por si todo lo que te hemos comentado de este título, no fuera suficiente, ya está casi listo THPS 3, y podrás disfrutarlos en cualquiera de las versiones para sistemas portátiles de Nintendo. Con gráficos y un control verdaderamente impresionantes, este título para ambos sistemas portátiles pintan como el complemento perfecto para una colección que verdaderamente vale la pena. Este título presenta como algo muy interesante por la mejora q han hecho al Career Mode, y la inclusión de detalles, como el uso de aditamentos que si bien no mejoran tu rendimiento o tus movimientos definitivamente te hacen lucir sencillamente ¡Cool!



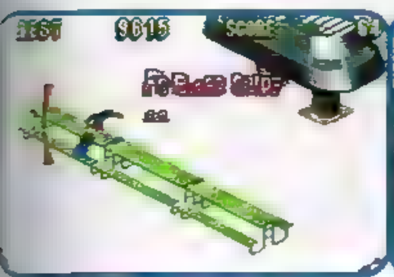
Activision
GAME BOY ADVANCE

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

3er. cuarto 2001

Siguiendo por la línea de los Deportes extremos, toca el turno de uno de los consentidos por los videojugadores. SPSB te permitirá tener todo el control, la sensación de velocidad y el reto de este deporte. Jugando como Shaun Palmer, podrás hacer vertiginosos descensos y complicadas acrobacias, para ganar en carreras o bien para hacer puntos y colocarte entre los mejores. Un detalle muy interesante que nos comentaron los amigos de Activision, es que en estos cartuchos podrás visitar y conocer algunos de los mejores lugares que existen en el mundo para el desarrollo de este deporte, incluyendo detalles como teleféricos, cabañas, etc. Finalmente, te comentaremos que tuvimos oportunidad de ver a uno de los programadores de Activision haciendo algunos combos, y tanto el control como los efectos visuales de este título son bastante agradables, ya que generalmente en este tipo de juegos hacer los movimientos es algo complicado. Definitivamente valdrá mucho la pena echarles la mano a las dos versiones para probar y comprobar todo lo que te comentamos.







Titus
GAME BOY ADVANCE

Barbarian

Este es el primer juego de peleas que presenta Titus, y bueno, a pesar de las ventajas que presenta el GBA, parece que éste no será el mejor juego de esta compañía. Gráficamente, este juego no presenta nada innovador, ni si quiera algo atractivo, la movilidad de los personajes es muy limitada y el control es algo complicado (sobretodo si consideramos que esto es esencial para este tipo de juegos). En fin, jugamos un prototipo, (muy avanzado por cierto) y te podemos decir que como en algunos casos anteriores, esperamos que mejore, al menos lo necesario para ser un juego al menos regular.







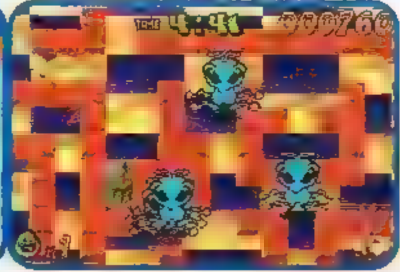
Titus
GAME BOY ADVANCE

Planet Monsters

Al estilo de los juegos de Bomberman, llega este título para el GBA. Resulta que Planet Monsters es una mezcla entre Pokémon, Bomberman y Snow Bros desafortunadamente sin mucho éxito. Todo el juego se desarrolla a diferentes stages en los que básicamente tendrás que deshacerte de tus enemigos aprovechando las condiciones de los escenarios y los ítems que puedas tomar para eliminar a tus enemigos. No es la gran cosa, pero tiene un factor de adicción muy particular.





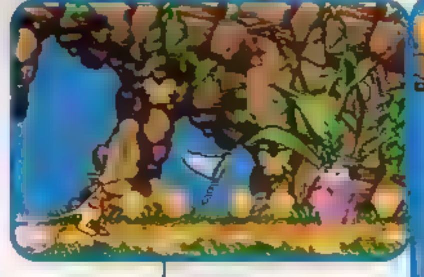


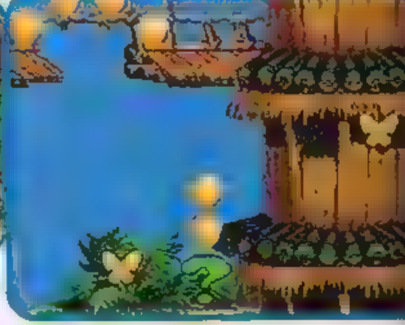
Titus

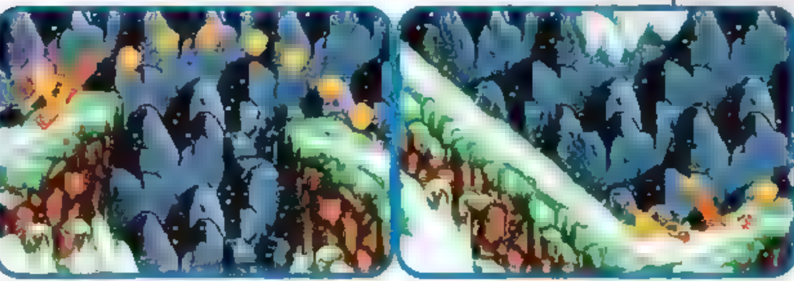
GAME BOY ADVANCE

Kao the Kangaroo

Este juego fue de todo a todo una sorpresa. Gráficamente el juego es impresionante, muy atractivo, la historia y el modo del juego son en suma muy comunes, ya sabes, un juego de plataformas en el que tienes que vivir miles de aventuras para lograr tus objetivos, desafortunadamente, la movilidad y algunos valo del juego dejan mucho qué desear. Lo jug mos un rato y la sensación de principio a fue la misma. Cuando lo tengamos en nue tras manos y lo revisemos bien te darem más y mejor información al respecto



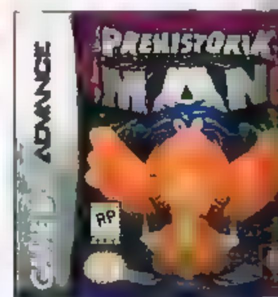




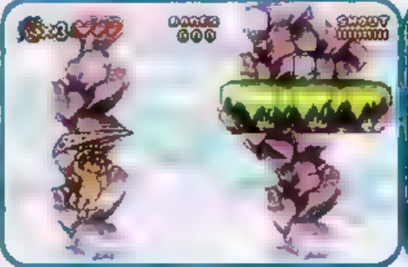
Titus

GAME BOY ADVANCE

Prehistorik Man



Este título no es más que un remake de PrehistoriK Man (1994) de Super Nes, y está prácticamente igual, si eres un videojugador veterano seguramente lo recordarás. Por lo que pudimos jugar te podemos decir que es prácticamente igual a la primera versión, y como jugamos un prototipo, podemos considerar que tenga más escenarios o nuevos ítems, pero de entrada el simple hecho de poder jugar una traslación tan bien lograda, ya es ganancia





Titus

GAME BOY ADVANCE

Robocop



Justo como en el caso anterior, este título también es una translación y se ve igualmente muy bien. Si tuviste chance de jugarlo seguramente lo disfrutarás mucho y si no, pues te podemos garantizar que podrás pasar agradables momentos tratando de entender qué fue lo que hizo que Robocop se convirtiera en un personaje tan popular



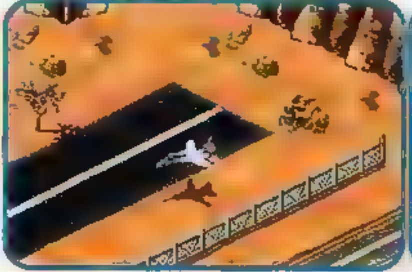


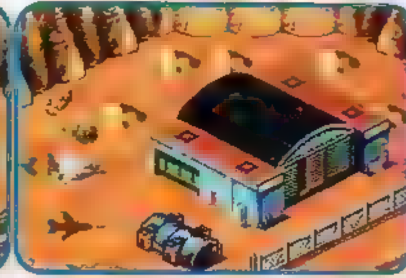
Titus
GAME BOY ADVANCE

Top Gun

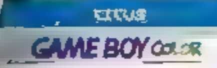


...mente, la gente de Titus nos mostró esta super aventura, también inspirada en un título, que ya ha tenido algunas versiones anteriores. Si eres amante de este tipo de juegos, en los que las situaciones se desarrollan de la misma manera que en cualquier otro juego, pero en un avión, seguramente lo disfrutarás mucho, ya que tiene varios detalles que lo hacen muy real. Visualmente, el juego es muy interesante y la dificultad bastante buena... lo vas a disfrutar





Titus
GAME BOY COLOR

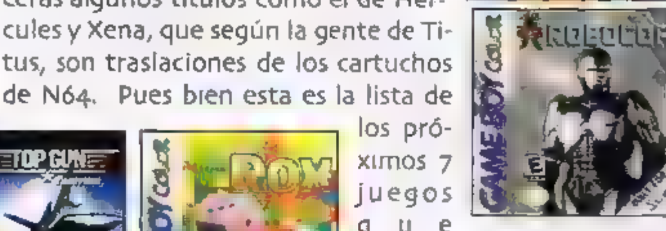


[illegible]



Debido a la importancia primordial de los juegos para GBA, Titus no mostró físicamente ninguno de sus juegos para GBC, pero con la mejor in...ón de darte aunque sea una ...badita de los juegos que están por aparecer para el GBC de está compañía, logramos conseguir estas screens shots. Seguramente reconocerás algunos títulos como el de Hércules y Xena, que según la gente de Titus, son traslaciones de los cartuchos de N64. Pues bien esta es la lista de los próximos 7 juegos que muy pronto podrás disfrutar









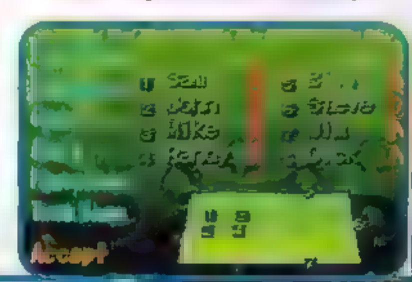


Atlus
GAME BOY ADVANCE

Dodge Ball Advance

...pesar de que este es el único título que presentó esta ...pañía para GBA, todo parece indicar que la tendencia será preparar juegos entretenidos y originales, al menos eso es lo que nos comentó la gente de Atlus al presentarnos Dodge Ball Advance. Aunque el ... aún es provisio... nos gustó mucho ...idea de que se trata de un juego futurista donde las situaciones y las condiciones de este deporte del 2020, se parecen mucho a las que pueda tomar el deporte en algunos años (en sí la mecánica del juego es muy parecida a los quemados). Este título ofrece la posibilidad de producir más de 50 diferentes lanzamientos para atacar a tus rivales, 9 diferentes equipos a elegir, y la posibilidad de abrir equipos ocultos, y lo mejor, la posibilidad de enfrentar a un amigo vía cable link. A decir verdad este fue uno de nuestros favoritos y en cuanto esté listo podrás saber por qué es divertido, es adictivo, es portátil y por supuesto, exclusivo para el GBA





Luego navegar en Internet (15%), después leer libros (13%)

ACCLAIM

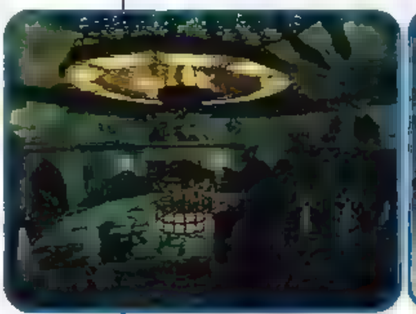
La gente de Acclaim nos comentó que está preparando muchas sorpresas para las nuevas consolas de Nintedo, desafortunadamente, fueron sumamente discretos con la información que nos proporcionaron, pero como siempre, y con la firme intención de que estés al tanto de todo y a tiempo, te podemos decir que hay fuertes rumores de que lleguen al Game Cube, personajes como Jeremy McGrath (Supercross World), una nueva versión de Taxi (para NGC), Dave Mirra y su BMX2, y por supuesto: Turok, en una aventura que se ve sencillamente impresionante. En la fiesta de Nintendo pudimos conversar un ratito con Dave Dienstbier y nos comentó que en lo referente a Turok nos tenia una sorpresa, al día siguiente, tuvimos la oportunidad de ver el intro de lo que será "Turok Evolution", y nos quedamos con el ojo cúbico (o cuadrado como se decía antes del NGC).

Por otro lado tuvimos la oportunidad de colarnos a ver Dave Mirra Free Style BMX2, y te podemos adelantar que te dejará sin habla, el control y los gráficos de los escenarios son tan reales que podemos apostar que cuando termines de jugarlo, correrás a buscar tu bici para intentar un par de piruetas. También tuvimos chance de jugar por unos minutitos el All Stars Baseball 2002, y bueno, sólo falta que el ambiente se llene de olores de salchichas y nachos, el juego verdaderamente se ve tan real, que uno de nuestros colaboradores se movió para evitar el golpe de la pelota, luego de que el pitcher de los Astros hizo su primer lanzamiento (quizá exageramos un poco, pero de que se ve real, se ve muy real). Nos comentaron que tambié podremos disfrutar en Gamecube 18 Wheeler Legends of Wrestling XG3 Extreme Racing. Finalmente y tratando de dar respuesta a las preguntas y demandas de nuestro cada vez más nutrido público de lectoras, la gente de Acclaim nos adelantó que ya está listo el último título de MK&Ashley "Crush Course", y aunque no pudimos verlo, nos enfatizaron mucho el hecho de que éste es completa y absolutamente un cartucho para damas, lleno de detalles y situaciones que sólo este par de populares gemelas pueden lograr. Con todo y que nuestra visita por Acclaim fue rápida, y que sacamos con tirabuzón mucha de la información, la gente de Acclaim se mostró muy contenta y orgullosa de los proyectos futuros para las nuevas consolas de Nintendo, de momento no queda más que esperar y conservar el buen sabor de boca que nos dejó la visita.



INTERPLAY

Tuvimos la oportunidad de echarle el ojo a un título que se ve muy interesante. Resulta que la gente de interplay, está muy apurada tratando de terminar lo que parece será uno de us mejores títulos para este año. Se trata nda más y nada menos que de Galleon, una aventura situada por ahí de 1400, con esos extraños elementos que hacen que los cartuchos históricos siempre resulten actuales. El personaje principal es una especie de bucanero, y a lo largo del juego se hará acompañar de otros personajes, esto facilitará los puzzles que tendrás que resolver, y en el momento de atacar te ayudarán, lo que hace que este juego de aventura tome también algunos elemen-

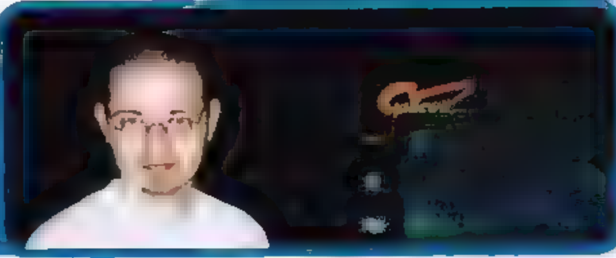






tos de RPG. Platicamos con Toby Gard (¡Director Creativo de Tom Raider!) y nos comentó que este es uno de sus proyectos más ambiciosos, nos comentó que se siente muy emocionado con el hecho de incursionar en el NGC y que ha sido verdaderamente un reto convertir el concepto de Galleon en la realidad que está por convertirse. A pesar de que lo que vimos era una versión que aún no estaba terminada, nos quedamos con la boca abierta cuando nos comentó el trabajo que tomó hacer tantas texturas que varian todo el tiempo, y aún considerando que se trata de escenarios, todo al redeor del personaje es sencillamente impresionante. Ahora no queda más que esperar para poder decirte a ciencia cierta si los detalles que notamos se corrigieron y si verdaderamente Galleon se convertirá en el hit que Interplay está esperando.





Toby Gard, orgullosamente mostrando su última cración, se ve muy joven ¿no crees?

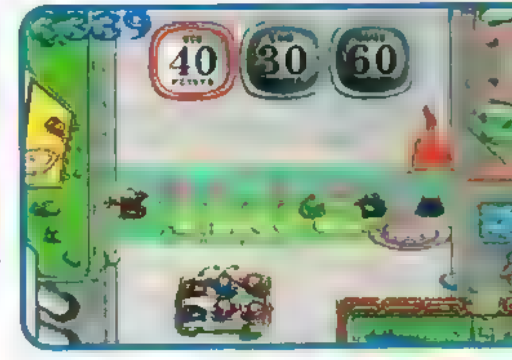
Bam Entertainment | Game Boy Advance

Hot Potato

Junio 2001

Este juego es una interesante mezcla entre un shooter y un juego de Puzzle, para ser más específicos, en este juego tendrás que acomodar y destruir las papas que salgan a tu paso, lo más divertido del asunto es que puedes determinar la velocidad con la que quieres avanzar a lo largo del juego, y así incrementar o disminuir la dificultad del juego. Para hacer más eficaz tu paso por los stages encontrarás ítems. A decir verdad, probar este juego fue una muy grata experiencia, ya que hasta la gente de Bam se sorprendió de la eficacia y destreza que mostró nuestro editor adjunto, ¡hasta le ofrecieron trabajo!





Bam Entertainment | Game Boy Advance

Fire Pro Wrestling

Junio 2001

Seguramente los fans del deporte del pancracio se sentirán complacidos con esta nueva opción. En Fire Pro Wrestling tienes todo lo que un buen juego de luchas necesita para pasar a la historia como un grande. Según lo que nos mostraron y explicaron los amigos de Bam en este título podrás combinar diferentes movimientos para cada luchador que elijas, es decir si quieres que tu luchador haga la huracarrana podrás escoger ese movimiento o cualquier otro, balanceando los demás atributos, en total tienes 260 puntos para combinar, y cada movimiento tiene un costa de puntos diferente, de manera que siempre tu luchador resulte equilibrado. También podrás editar a tu luchador (hay 150 para escoger) y cambiarle el nombre Finalmente imagínate jugar este título con otros cuatro amigos... en fin resulta que sin duda, Fire Pro Wrestling es una propuesta muy interesante y digna para el nuevo GBA.





BAM ENTERTAINMENT
NINTENDO 64

[illegible]

DICIEMBRE 2001

Pues sí, aparentemente tarde, están casi listas las chicas súper poderosas para llenar de color y diversión tu N64. Resulta que nos explicaron los amigos de Bam que decidieron aguantar la salida de este título para dejarlo muy bien. Tuvimos chance de jugarlo y sólo te podemos decir que es muy parecido al Fist of Furry de Tom & Jerry, (peleas en 3D) de hecho es el mismo programador. A pesar de que jugamos un prototipo, parece ser que los items y las armas que podrás ocupar le darán el toque chusco al cartucho. Tendrás para desarrollar tu juego 7 escenarios, cada uno con un enemigo diferente por supuesto, incluso nos confesaron que hay un escenario escondido.

BAM ENTERTAINMENT
GAME BOY ADVANCE

SPORTS ILLUSTRATED FOR KIDS

NOVIEMBRE 2001

Según la gente de Bam este será el juego ideal para todos aquellos que quieren y desean empezar a involucrarse en el rey de los deportes. Resulta que este es, (insistimos, según la gente de Bam) una mezcla de juego de deportes y un rpg. El chiste del juego es que tendrás que jugar varios partidos desde una categoría menor para ir haciendo experiencia, así mejorarás las condiciones del juego de tu equipo hasta llegar a las ligas mayores. No pudimos jugarlo mucho, pero se nota que les falta afinar muchos detalles, sobre todo de los valores, en fin, ojalá que les quede tan bien como esperan para cumplir las mismas espectativas que ellos mismos se marcaron.





BAM ENTERTAINMENT
GAME BOY ADVANCE

[illegible]

NOVIEMBRE 2001

Ver este juego verdaderamente fue un privilegio, ya que las condiciones en las que lo probamos eran verdaderamente prematuras. Este es un título en first person shooter, y tiene varios detalles muy interesantes. El primer detalle es que estará basado en una película, y que por lo tanto esa será la trama. Lo interesante es que estará lleno de escenarios con texturas animadas para dar más realismo al juego, que de por si, gráficamente se ve muy bien. Finalmente el detalle que más nos presumieron es que la variedad de armas que tendrá y la diferencia en el uso de las mismas lo harán uno de los mejores juegos de su tipo. Esperaremos para verlo terminado, ya que uno de los problemas hasta el momento es que parece que la clasificación del juego será T (adolescentes).



BAM ENTERTAINMENT
GAME BOY ADVANCE

[illegible]

NOVIEMBRE 2001

Diddy anda suelta, y ha decidido poner de cabeza el laboratorio del buen Dexter, y como seguramente lo imaginaste tu labor será ayudar a Dexter para volver todo a la normalidad. Para lograr esto, tendrás que esquivar todos los objetos que te lancen, para así poder atrapar las "Diddy's" que se aparezcan en tu camino. La verdad este fue el único título que nos dejó una gran incógnita en la cabeza, por que a pesar de que Dexter es un personaje popular y querido, parece que con este juego lo que están tratando es, hacer que la gente lo olvide por culpa de este juego tan terrible. De cualquier manera esperaremos para ver si mejora un poco y te tendremos informado.



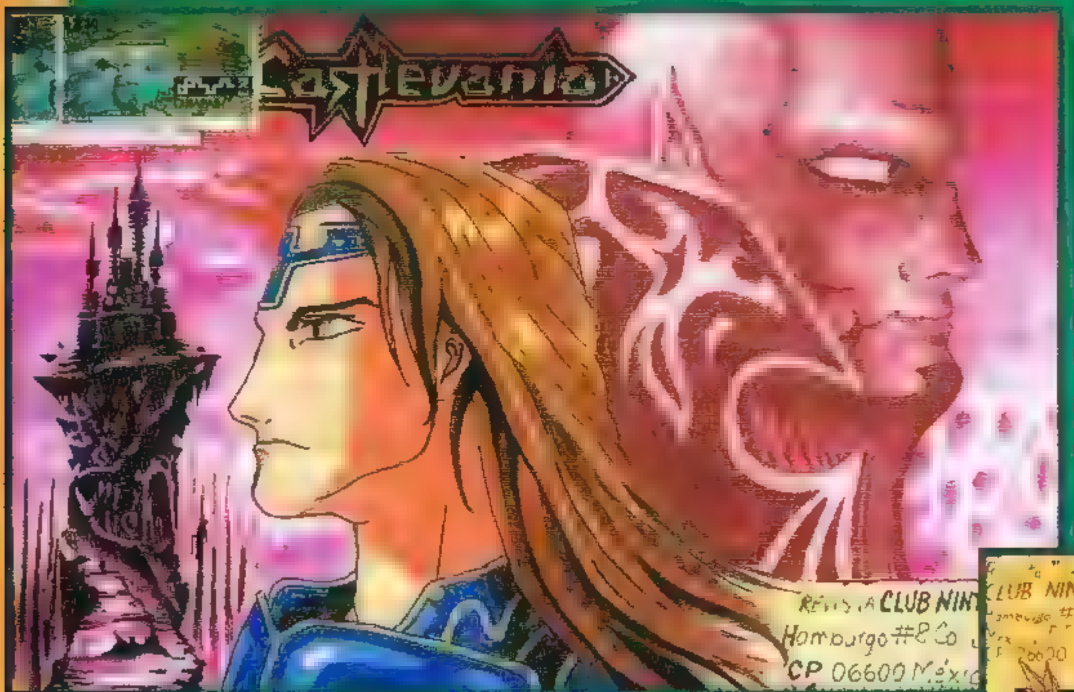
Nintendo®

Próximos lanzamientos



galerie d' adeleine

[illegible]

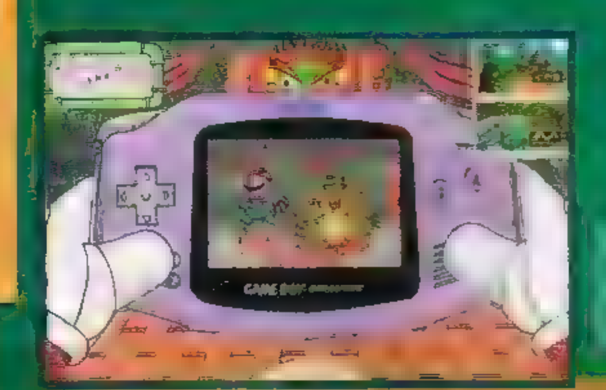


José Alonso López López, Puebla, México

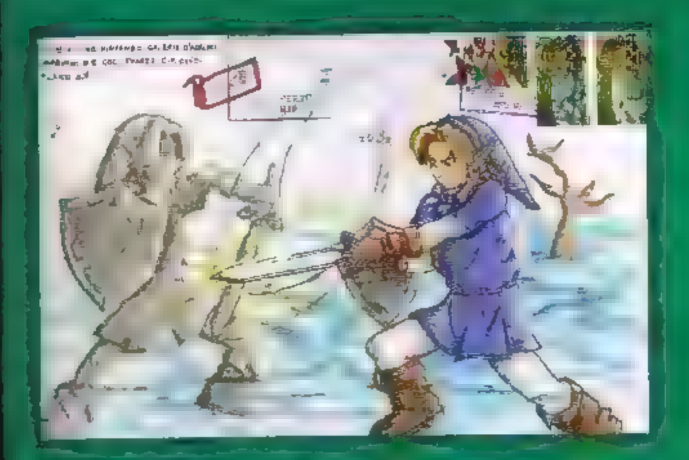
Felicidades José, y tomaremos en [illegible] comentas sobre los sound tracks de Castlevania, espero que este reconocimiento sirva para acrecentar tu gusto por la saga.



Reynaldo Franco Estrada, Pachuca, Hidalgo



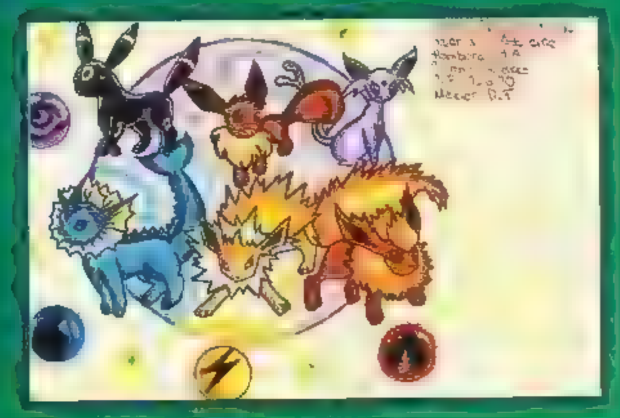
Antonio de Jesús Juárez Aragón, Tehuacán, Puebla



Jaime Puga Maya,
Sn. Lorenzo, Xochimilco



Mario Alberto Ortiz Zavala,
Guadalupe, Nuevo León

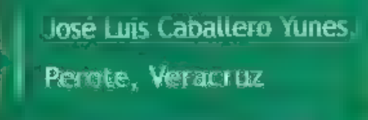


[illegible]



Alejandra H. J.
[illegible] D.F





José Luis Caballero Yunes,
Perote, Veracruz



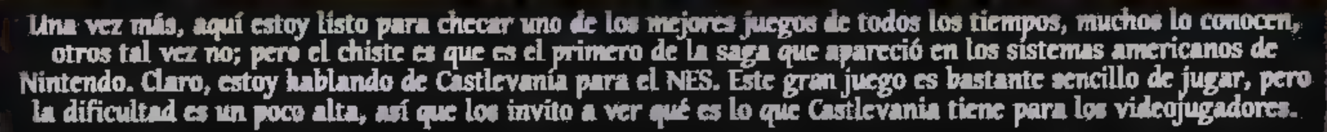
Luis Vidal Hernández,
México, D.F

Ezequiel Aranda Cides,
Río Blanco, Veracruz

[illegible] Green", esperamos que les [illegible] manera [illegible] para que se animen y sigan [illegible] de este espacio tendremos los [illegible] "[illegible]" y que seguimos recibiendo sobres para las ca[illegible] ustedes con sus dibujos!. Amigos de Sudamerica, seguimos esperando sus sobres, nos vemos la próxima, ¡Au Revoir!

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón



Una vez más, aquí estoy listo para checar uno de los mejores juegos de todos los tiempos, muchos lo conocen, otros tal vez no; pero el chiste es que es el primero de la saga que apareció en los sistemas americanos de Nintendo. Claro, estoy hablando de Castlevania para el NES. Este gran juego es bastante sencillo de jugar, pero la dificultad es un poco alta, así que los invito a ver qué es lo que Castlevania tiene para los videojugadores.

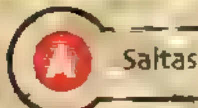
Esta es la primera aparición de Simon Belmont, quien es el Belmont que más juegos ha estelarizado en toda la saga. Castlevania tiene un modo de jugarse bastante simple, por ejemplo, Ninja Gaiden de NES se juega muy similarmente, se usan los poderes de la misma manera también, pero claro que la movilidad es distinta.



Controlas a Simon, puedes caminar, agacharte y subir y bajar escaleras.



Usas el látigo.



Saltas





\+ B Usas el arma secundaria.



Los Belmont se han caracterizado por usar su látigo contra Drácula y sus secuaces, al principio, inicias con un látigo de cuero, pero si agarras este Power-Up, tu látigo se hará de cadena y posteriormente, si tomas un segundo Power-Up, tu látigo será más largo.





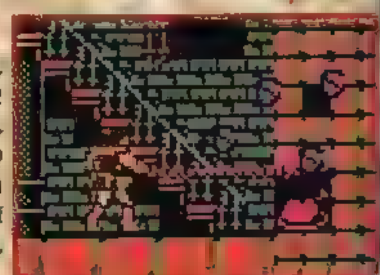


Las armas secundarias son de gran utilidad en el juego, te sirven para causar más daño a los enemigos, en especial a los jefes o bien, para atacarlos cuando están fuera de alcance o ya sea que tu no quieras acercarte. Estas pueden ser dagas, hachas, botellas de agua bendita, boomerangs y tiempo, cada una de ellas gasta cierta cantidad de corazones (los corazones se obtienen de las velas o los enemigos), por lo que debes tener esto en cuenta y no disparar un arma si no es necesario.



A lo largo del juego encontrarás unas velitas, éstas contienen ítems que te ayudarán en tu jornada, también pueden ser pilares o algún otro adorno, fíjate bien y dales un latigazo para que dejen caer el ítem que contienen. También los espectros y demás monstruos traen ítems, cuando eliminas a alguno al azar, dejará caer lo que trae.

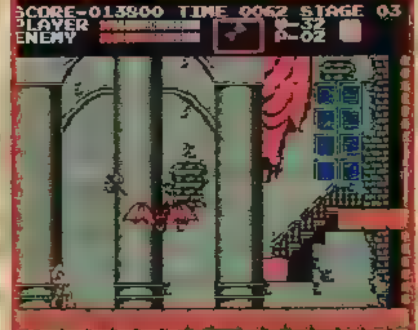
En ocasiones, encontrarás bloques que pueden ser destruidos, tal vez contengan algo o bien, te sirvan para dejarte pasar a alguna sorpresa.





Jefes

Al primer jefe sólo arrójale hachas cuando esté en posición o si quieres, súbete a las escaleras para que le propinés latigazos. Solamente procura esquivar sus embestidas, fíjate cuando se quede quieto, quiere decir que va a atacar.

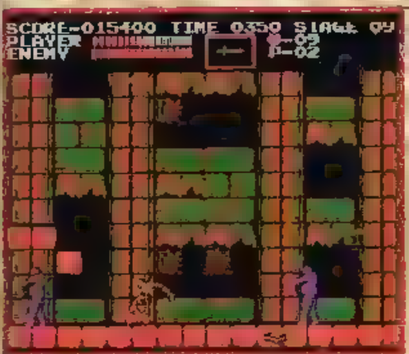


Después de usar un rato una misma arma, o bien, en ciertos lugares, puedes obtener unos cuadritos con números romanos, ya sea II ó III (son consecutivos), con estos podrás disparar dos o tres armas seguidas



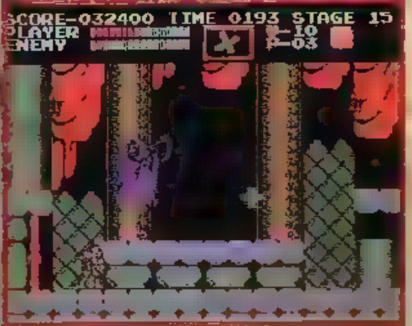


Para la medusa, sitúate en donde indica la foto y arrójale agua bendita sin parar para eliminarla sin problemas.



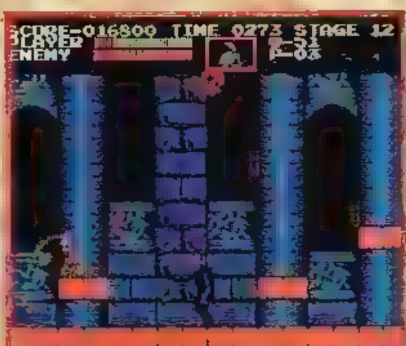
Para pasar a las momias, ataca primero a la de la derecha y luego a la de la izquierda, para que puedas subir tu vida con la carne que está en el bloque del lado izquierdo.

La muerte siempre es un dolor de cabeza en todos los Castlevanias, para derrotarla, recíbela con varios

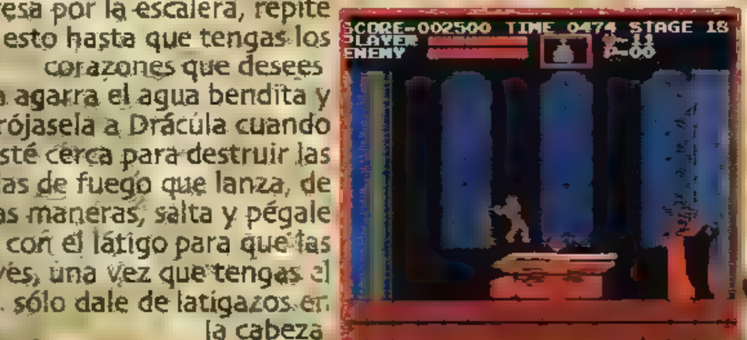


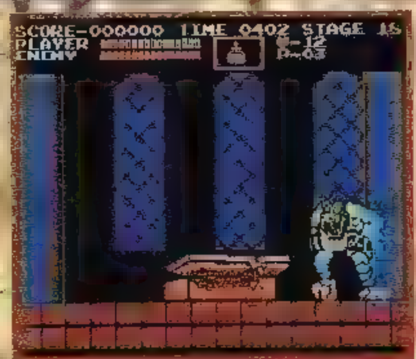
boomerangs saltando para que te cubran también de las guadañas, usa tu látigo para destruir las guadañas que aparezcan alrededor de ti; repite la operación hasta eliminarla.

Frankenstein es un rudo enemigo, pero pierde su poder si eliminas al pequeño demonio que lo acompaña, sólo sitúate enfrente de él y dale latigazos desde los bloques de la derecha sin parar.



El señor del castillo es un oponente bastante difícil, te recomiendo que juntes aproximadamente 45 corazones antes de entrar con él, para esto agarra los corazones que puedas y regresa por la escalera, repite esto hasta que tengas los corazones que desees Ahora agarra el agua bendita y arrójasela a Drácula cuando esté cerca para destruir las bolas de fuego que lanza, de todas maneras, salta y pégale con el látigo para que las esquives, una vez que tengas el doble, sólo dale de latigazos en la cabeza

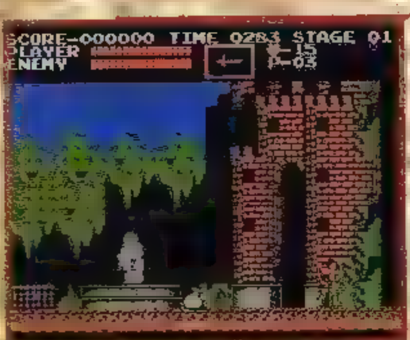




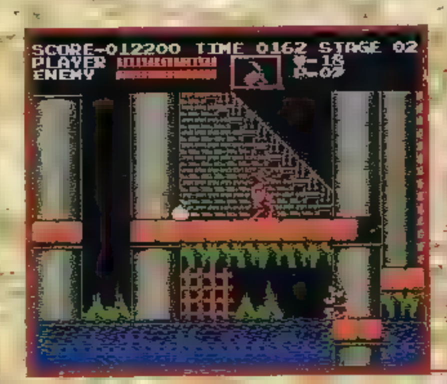


Cuando cambie, arrójale una botella de agua y dale dos o tres latigazos, vuelve a lanzarle otra botella y así sucesivamente hasta derrotarlo.

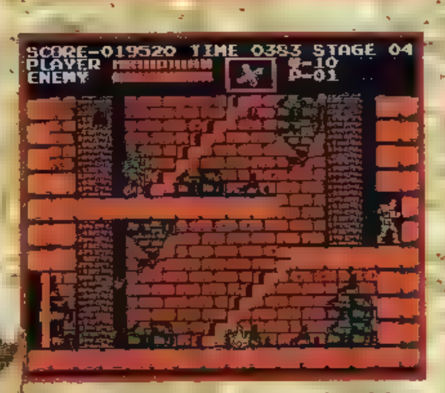
Tesoros Ocultos



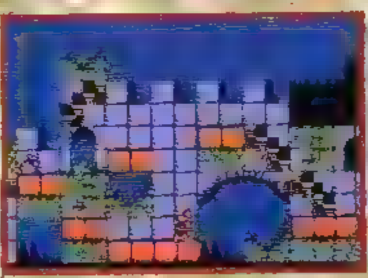
En la primera escena, antes de entrar por la puerta, sálta del otro lado para que descubras un tesoro.



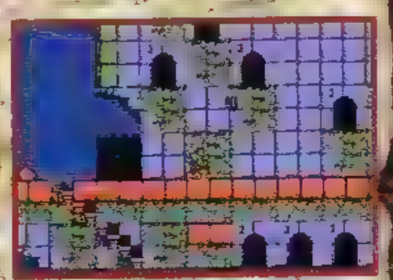
En la segunda escena, rompe el bloque que indica la primera foto y agáchate en el cuadro de abajo como lo indica la segunda foto.



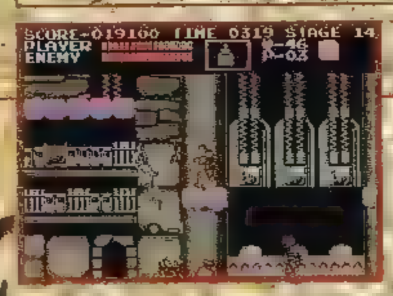
En la escena 4 rompe los bloques de la pared subiendo las escaleras al principio y párate dentro del hueco como indica la foto.



En la etapa 7 agáchate donde indica la foto.



En la escena 8 agáchate de igual forma.



Cuando llegues más o menos a la mitad de la etapa 14, salta a estos dos bloques para que aparezca un tesoro.

Castlevania

Epitafio

Jesús Rafael González Pérez

Castlevania es un juego muy recomendable, tiene muchos elementos muy buenos, claro, no tiene password ni batería, pero en realidad está corto. Es impresionante cómo los cuates de Konami han progresado de un Castlevania a otro, siempre hay algo nuevo y el reto va de acuerdo con las etapas. Cada vez les sale mejor, ¡no puedo esperar para ver un Castlevania para el Game Cube!

Recuerda que espero tus cartas con las iniciales CV en color rojo en el sobre a la dirección de la revista y tus E-Mails a: panteon@nintendo.com.mx con tus dudas, comentarios, quejas, títulos de propiedad y/o perpetuidad. ¡Nos estamos leyendo!

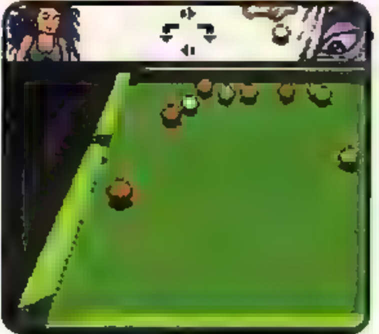
A FONDO

3D POOL



Esta vez dentro de tu GBC tendrás un juego de billar para que te la pases haciendo jugadas de profesional sobre una mesa de billar

Este juego consta de varios modos de juego como es el clásico lisas y rayadas que consta de que el primero, en este caso, que meta un color de bolas en el primer intento, se cuenta como las bolas que tienes que meter en la buchaca.



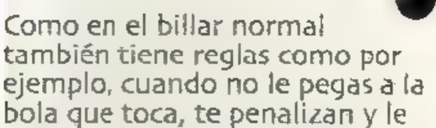
Algo muy importante que tiene este cartucho es que cuando tiras, te dan un prel.minar donde se va a dirigir la bola, con cuánta fuerza y qué efecto debe tener la bola.

También en otro modo tienes que hacer el mayor puntaje posible para ganarle al CPU, esto como en el billar real necesitas meter en órden de número, las bolas a la buchacas y así el número de cada bola te contará para tu marcador.





Otro Modo también es el que te van indicando qué color de bola tienes que meter en la buchaca y terminándote todas las bolas ganas.



Como en el billar normal también tiene reglas como por ejemplo, cuando no le pegas a la bola que toca, te penalizan y le tocará al contrario el turno sin tener oportunidad de mover de su lugar las bolas.



En cuanto a vistas este juego consta de 2, una por arriba y otra tridimencional esto lo hace diferente a cualquier juego de billar que se haya hecho en 2d.



En el modo de práctica puedes escoger también a varios jugadores de billar donde puedes jugar contra a gún otro GBC o contra el CPU, pero aquí no tienes que pasar etapa por etapa.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA



CATEGORÍA

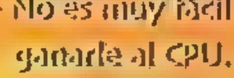
LANZAMIENTO

3D POCKET POOL



-Tiene varios niveles de dificultad.

- Tiene una infinidad de jugadores.



- Los turnos son muy tardados

- No es muy fácil ganarle al CPU.



A FONDO

X-MEN
WOLVERINE'S RAGE

Cuando eres el resultado de un experimento militar, y obviamente los huesos de tu cuerpo han sido cubiertos por el metal más resistente del mundo y te han dotado de poderosas cuchillas a manera de garras capaces de cortar y rasgar todo, lo único que puedes temer, es que exista alguien (algún "lethal foe") que descubra la manera de acabar contigo. Si quieres enterarte mejor de lo que estamos hablando, deja as garras guardadas por un momento y sigue leyendo





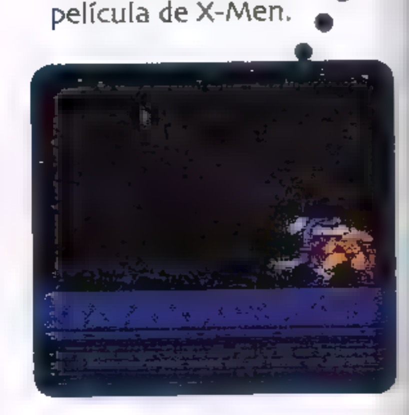
Con la popularidad de personajes como Wolverine lo único que podemos esperar es que su personalidad y "carisma" siga dando frutos. Prueba de ello es lo que Activision y Digital Eclipse prepararon en "Wolverine's Rage", porque a final de cuentas lo que hace populares a los súper héroes es precisamente la combinación de sus poderes, sus características y su personalidad.

Resulta que el buen Logan caminaba tranquilamente por los callejones de Nueva York, cuando de pronto su pensamiento es interrumpido por el profesor Xavier. La noticia no es más que aterradora, pues al parecer Death Strike ha encontrado la manera de convertir en líquido el Adamantio que cubre los huesos de Wolverine. En este momento de la historia es donde entras tú, para ayudar a Wolverine a encontrar a Death Strike y evitar el mismo destino líquido que sufrió e senador Kelly en la película de X-Men.



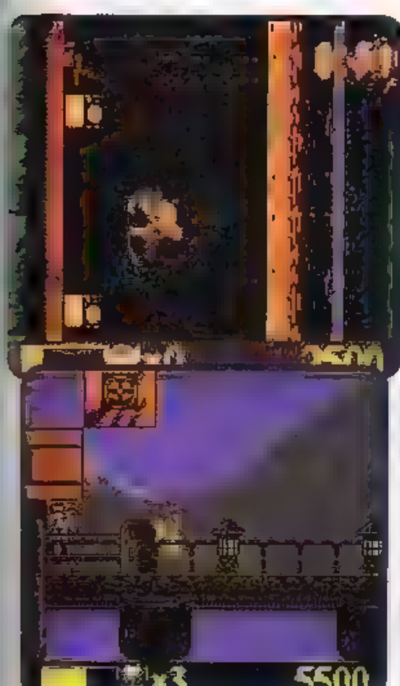


Este título tiene varios elementos muy interesantes, en principio te diremos que afortunadamente, este cartucho define de la mejor manera las características físicas reales de Wolverine, y no nos referimos a que cada vez que golpee grite ¡Iron Claws!, sino a que los movimientos de ataque, los saltos e incluso el movimiento con el que cambia de plataforma cuando salta estando colgado es muy parecido a como debería de ser en la "realidad". Por si esto no fuera suficiente y con toda la intención de hacer más verosímil el juego, mientras recorres los stages un contador de tiempo marcará la velocidad con la que debes moverte por los escenarios, seguramente esto te parecerá de lo más normal, pero como seguramente sabes (sobre todo si eres fan) a Wolverine lo pueden golpear y golpear y golpear y luego de unos momentos su capacidad regenerativa lo deja como nuevo, pues en este título sucede exactamente lo mismo, los ataques de tus enemigos se ven reflejados en la barra que indica tu energía, y ésta puede recuperarse lentamente.



Si leíste bien, sin necesidad de tomar ningún ítem puedes recuperar energía, pero esto no quiere decir de ninguna manera que tu aventura sea más sencilla, para nada, ya que como te comentamos algunas líneas arriba, el tiempo es un factor determinante en cada escena, de esta manera tendrás que medir de la mejor manera el tiempo que te den (porque varía dependiendo de la longitud o la cantidad de enemigos que tengas que enfrentar) para evitar perder una vida, ya sea porque no resistas todos los ataques o porque se te acabe el tiempo.





Como en todos los juegos de este tipo, también te vas a encontrar con ítems, los escudos con la X de los X-men te darán 1000 puntos, las cabezas de Wolverine te darán una vida y los corazones restaurarán toda tu energía sin necesidad de que esperes.
Otro detalle agradable es que como se trata de Wolverine no podía faltar la presencia de su peor enemigo: Sabletooth.

En general el juego está bueno a secas, los escenarios resultan un poco repetitivos y los gráficos son regulares, quizá lo más interesante es que los enemigos que te encuentras en el camino tienen ataques muy incómodos y efectivos, con esto, el verdadero reto está en medir el tiempo que tienes para terminar los stages con energía. Entre los ataques de Wolverine está uno que es particularmente efectivo, tanto que luego de hacerlo pierdes casi toda tu energía.



El verdadero misterio detrás de este complot contra Wolverine no ha sido revelado, hay muchas sorpresas más esperándote en este cartucho, así que si quieres saber qué está verdaderamente detrás de esta historia no te lo pierdas.

Segunda Opinión

A veces cuesta trabajo entender como muchos juegos salen y salen y no hacen más que repetir fórmulas que si bien funcionan no aportan nada nuevo. Afortunadamente Wolverine's Rage es un caso diferente, ya que retoma los elementos que hacen de Wolverine uno de los héroes más gustados, por su rebeldía y valentía. Aunque la historia no es de lo mejor, te entretienes mucho tratando de evitar que se te acabe el tiempo mientras recuperas tu energía.
En lo personal, creo que este es uno de los mejores juegos que han salido de los X-Men hasta este momento, y no lo digo porque sea fan, sino porque en este título hay un poco más que los mismos de siempre, haciendo lo mismo de siempre. En fin si te late Wolverine lo tienes que jugar y si no, pues no te preocupes, a final de cuentas ¿qué clase de nombre es Wolverine?

THE ARKHAM

X-Men Wolverine's Rage

Compañía: Activision
Consola
Clasificación: E
Desarrollador
Memoria: 16 Megas
Categoría: Plataforma
Lanzamiento: Verano 2001

Lo Bueno Es Que

El asunto de la energía es muy emocionante. Esta vez te enfrentarás a los verdaderos enemigos de Wolverine. Cuando aprendes a controlar a Wolverine correctamente no habrá enemigo que pueda contigo.

Lo Malo Es Que

Los gráficos dejan mucho que desear, honestamente son muy regulares. Algunos valores provocarán que cometas errores que en algunos casos pueden costarte vidas. Las opciones son muy pocas y las que aparecen son prácticamente innecesarias.



S.O.S.

NBA Courtside 2

Para que en este super título puedas meter algunos cheats, tienes que encontrar el cuarto secreto para introducirlos, pues aquí te vamos a decir cómo.



En el menú principal tienes que oprimir C **arriba** + C **abajo**, con esto te saldrá una pantalla que sirve para que desde aquí puedas activar los siguientes cheats.

Para que logres que los jugadores de los 2 equipos tanto el de casa como el de visita tengan cuellos largos tendrás que activar la siguiente secuencia.



2X



Para que puedas hacer a los jugadores del equipo visitante cabezones debes poner esta secuencia en el secret room.



También para que puedas hacer a los jugadores del equipo de casa pequeños y los 2 equipos estén iguales, tienes que oprimir la siguiente secuencia de botones en el mismo cuarto secreto.





Y por si fuera poco, para hacerlos pequeños sin tener que meter los 2 cheats uno de visitante y uno de local tienes que poner este cheat.







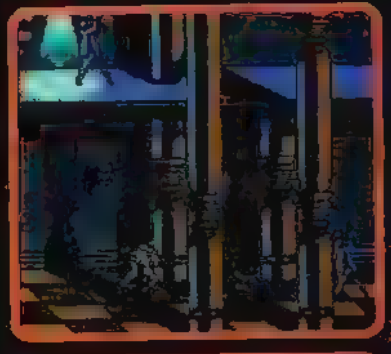
Todos estos cheats si quieres los puedes combinar para que tengas al otro equipo en desventaja, de saltos, de movimientos etc.

Si activaste correctamente los cheats, te será muy divertido jugar contra otro oponente, o contra el CPU. Los curioso de todos estos cheats que es todos los personajes no cambian la forma de su cara, sólo su cuerpo.

Batman Chaos in Gotham

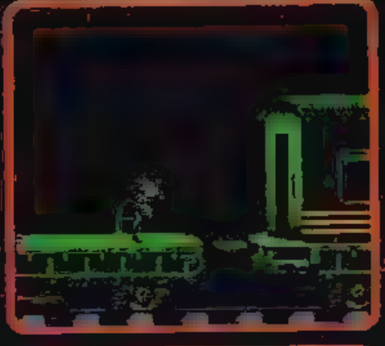


Esta vez te tenemos varias claves para entrar a diferente nivel en este juego, claro, si ya lo terminaste o te atoraste en algún lado, estas claves te serán de mucha ayuda para terminar el juego.



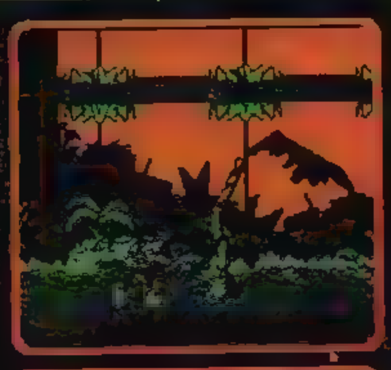


Para el nivel 2 tendrás que poner en el menú de password la siguiente secuencia de iconos.



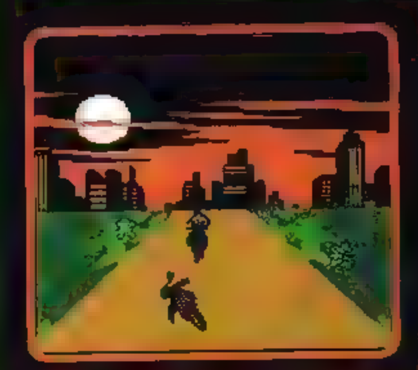


Para llegar al nivel 3 sin tener que pasar por ninguno de los primeros, es la siguiente clave.



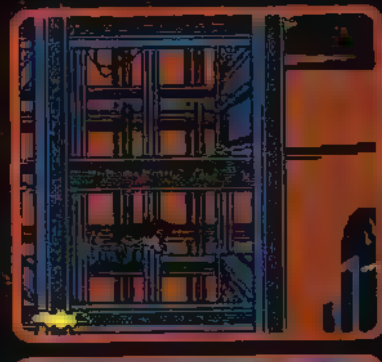


Para obtener el nivel 4 deberás activar la siguiente secuencia de personajes en el menú de passwords.





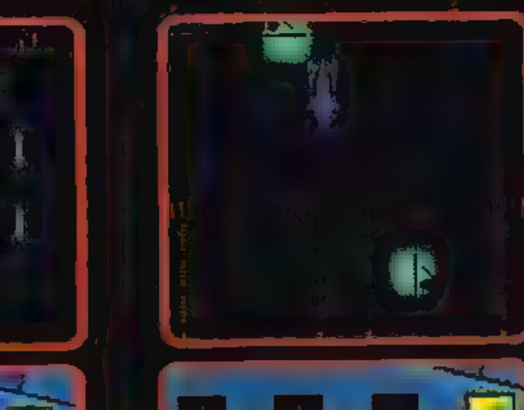
Para que puedas empezar desde el nivel 5 tendrás que activar la siguiente.



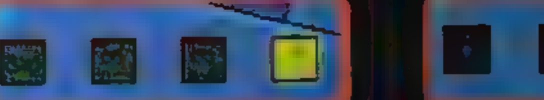


Para entrar al nivel 6 sólo tienes que poner la siguiente secuencia.





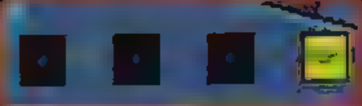




Para el nivel 7 esta es la secuencia recomendada.

Nivel 8 requieres: Batichica, Batimoto, Batman, Batimóvil.





Y para el último nivel sólo tienes que poner esto.

A FONDO

Disney's ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Cuando Disney está a punto de sacar otra gran película a la pantalla grande nosotros ya estamos esperando el título basado en la misma. En esta ocasión la película de que te hablamos es Atlantis: The Lost Empire.



Ahora THQ es el encargado de traernos este título en el cual tendremos el agrado de poder usar a varios personajes de la película, quienes con sus particulares habilidades te ayudarán a pasar por diferentes niveles basados en la misma. En el primer nivel te darán una pequeña ayuda para que sepas cómo activar las habilidades, además de poder cambiar y salvar en un lugar específico, que es donde está un radio. Otra cosa es que para ejecutar su habilidad tienes que presionar hacia arriba y en ese momento aparecerá una espiral la cual se irá iluminando.

Como puedes ver no es nada fácil, pero tampoco complicado, sólo necesitas explorar bien la zona y encontrar un radio, seguramente al personaje que escojas te servirá para abrirte camino más adelante. Además pasando el primer nivel, ya conocerás bien

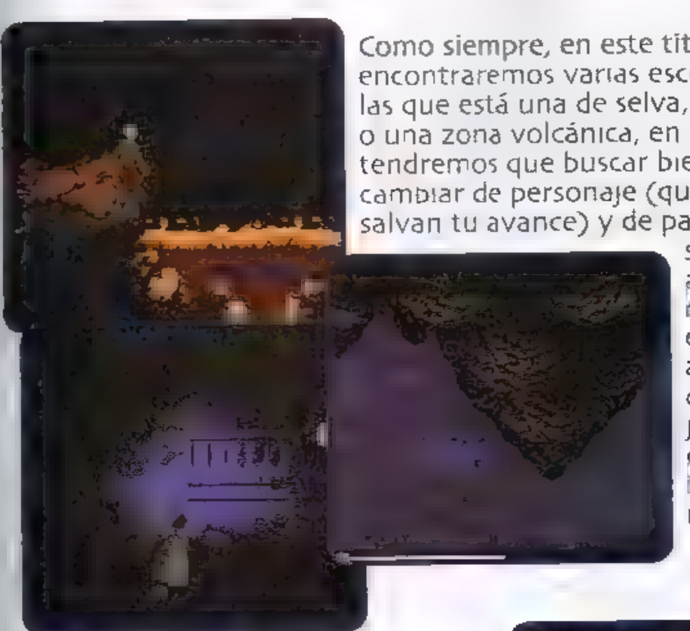


las habilidades de cada uno de ellos.

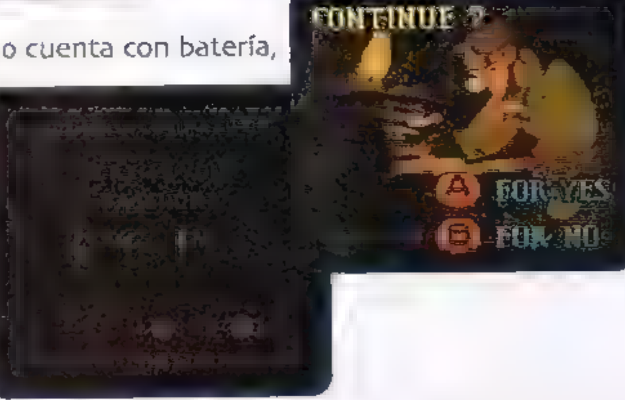
Para que te des una idea, por ejemplo, Milo tiene como habilidad la de poder accionar los switches que encuentres para seguir avanzando; Vinny es un experto en explosivos, así que en algunas ocasiones tendrás que demoler paredes u objetos que obstruyen tu camino. Pero eso no es todo, ya que también cuentan con sus propias "armas" para atacar a tus enemigos, por ejemplo, Gaetan "el topo" tiene la piedra, Milo un boomerang, Vinny una granada, etc., con lo que te será más fácil eliminarlos, ya que de lo contrario con lo único que cuentas es con tus puños para golpear.







Como siempre, en este titulo encontraremos varias escenas entre las que está una de selva, una de agua o una zona volcánica, en las que tendremos que buscar bien los puntos para cambiar de personaje (que también salvan tu avance) y de paso si encontrar su arma; pero además en el camino te encontrarás algunos diamantes y si juntas todos los de la escena, al final te darán una vida.



Este título no cuenta con batería, pero a cambio te darán un password con el que podrás continuar después y así jugar en otra ocasión sólo necesitas apuntarlo o memorizarlo, ya que no son muy difíciles.



Después de haber visto varias translaciones de películas de Disney, pensamos que este sería igual que los anteriores, un juego basado en la película, pero sin ningún reto o muy simple, pero este título ha roto con esa racha, ya que es sencillo pero te entretiene bastante al estar explorando los niveles.

En general es un buen título para jugar, ya que te mantendrá ocupado por un rato y tanto la música, como los gráficos son buenos, así que prepárate a disfrutar una aventura con los personajes de Atlantis, se lo recomendamos a todos los que disfrutan buscar y resolver puzzles.



Segunda Opinion

Atlantis: The Lost Empire viene a romper la racha que tenían los títulos basados en las películas de Disney, los cuales eran simples o no tenían algún reto o ni daban ganas de jugarlo; pero este título es diferente, ya que te mantiene más pegado a tu Game Boy Color, explorando los lugares, buscando las armas y los diamantes, además debes examinar bien el lugar para saber a qué personaje usar para seguir avanzando. No es el título que apantalle pero, por lo menos, te dan ganas de jugarlo no como muchos otros que son muy sencillos o muy lineales.

EWAWO

Atlantis: The Lost Empire



Puedes usar a cinco personajes de la película. Puedes recoger el arma de otro personaje que no estés usando y cuando lo tengas la puedas usar. Los gráficos y la música han mejorado.

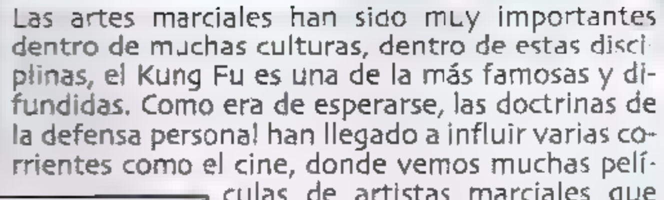
Lo Malo Es Que

-Es algo monótono, ya que haces lo mismo en todo el juego.



MUSEO



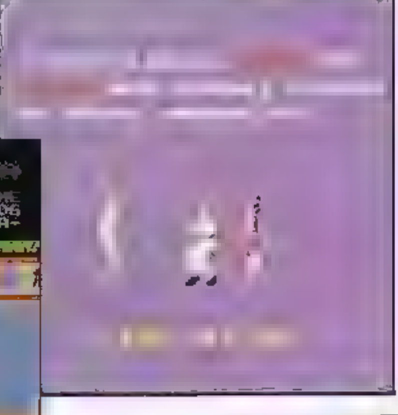


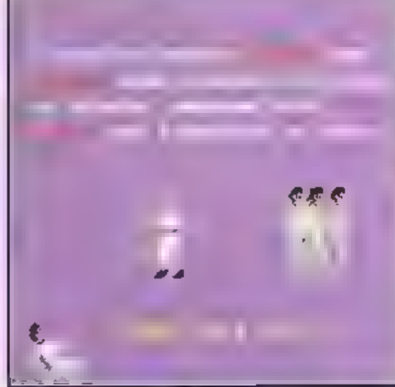
Las artes marciales han sido muy importantes dentro de muchas culturas, dentro de estas disciplinas, el Kung Fu es una de la más famosas y difundidas. Como era de esperarse, las doctrinas de la defensa personal han llegado a influir varias corrientes como el cine, donde vemos muchas películas de artistas marciales que salvan a sus seres queridos, personas importantes o naciones enteras; un buen ejemplo es el gran Bruce Lee, quien cautivó al mundo entero con su Kung Fu y es reconocido por muchos como el artista marcial más grandioso de todos los tiempos.

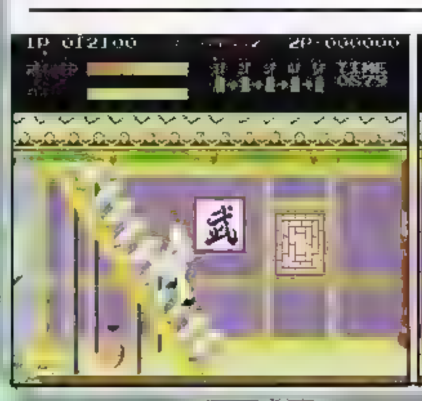
No es sorprendente que las artes marciales llegaran a influenciar a los videojuegos también, en especial el Kung Fu. Por lo que en este número vamos a dedicar el Museo a un juego que lleva este tema y es uno de los mejores juegos del género que hemos visto para su tiempo, primero apareció en arcadia y luego hizo su arribo al sistema casero más legendario: el NES.

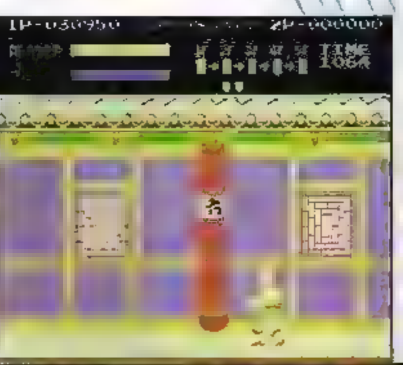
Kung Fu Master (Arcadia, 1984)

La historia tiene un toque muy al estilo "Hollywood", donde el protagonista es un muchacho de nombre Thomas que es un maestro en el Kung Fu (de ahí el nombre). Quien paseaba tranquilamente con su novia Silvia, cuando fueron atacados por unos sujetos desconocidos. Mientras Thomas les ponía sus cocos a los desconocidos, Silvia fue raptada por ellos; más tarde, Thomas recibió una carta de un tal "X" diciéndole que lo espera en su guarida, así que Thomas debe demostrar quién es y rescatar a su amada.









El juego tenía una temática sencilla, empezabas en el primer piso; donde te encontrabas a muchos malosos y avanzabas hasta llegar a un jefe, al derrotarlo, subías al segundo piso y así sucesivamente hasta llegar con el tal "X".

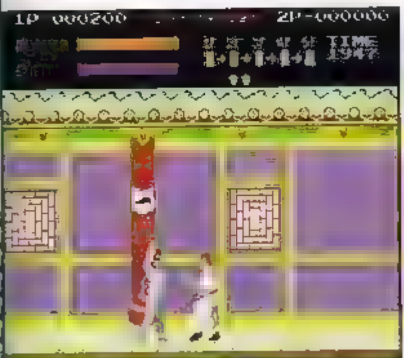
Uno de los detalles más innovadores (aunque no lo creas) era que este juego la acción se llevaba a cabo en 2D, pero el scroll corría a la derecha o a la izquierda según el piso donde te encontrabas. Parece poca cosa, pero lo que pasa es que la mayoría de los juegos hasta ese entonces el scroll siempre caminaba hacia la izquierda, haciendo que avanzaras hacia la derecha siempre, por así decirlo, era de "default" que la acción corriera de esta manera. Kung Fu Master fue uno de los primeros en tener este tipo de cambios en la dirección.

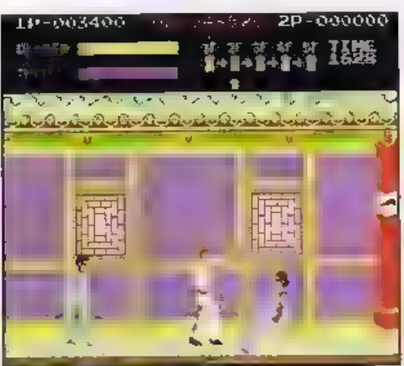




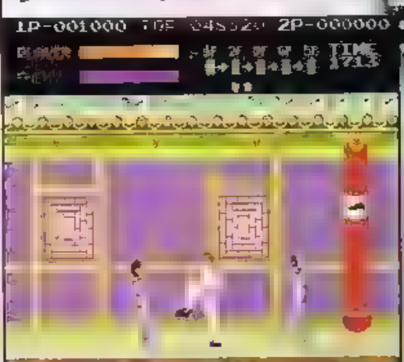
Los movimientos eran bastante básicos también, Thomas era controlado con una palanca y dos botones. Con la palanca te movías hacia los lados, te agachabas y saltabas al hacer la palanca hacia arriba, esto se volvió moda en los juegos de peleas y artes marciales ya que le da un "feeling" de que con la palanca controlas todos los movimientos corporales del personaje y los botones obedecían a los ataques.

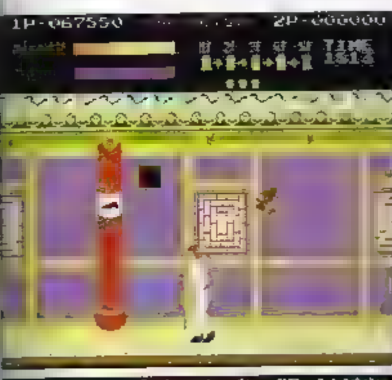
Los dos botones se usaban para patear y golpear a los enemigos, podías dar ataques de pie, agachado o saltando, de acuerdo a la dificultad del ataque, obtenías más puntos.
Por ejemplo: una patada de pie tenía más rango de golpe que un golpe, por lo que era más seguro darles patadas a los enemigos que golpes, así que las patadas daban 100 puntos y los golpes 200; esto te retaba a intentar mejores ataques y ser más atrevido para ganar más puntos.





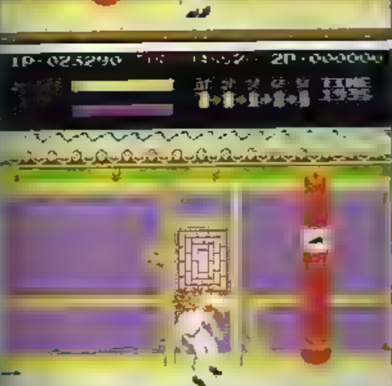
El juego constaba de cinco pisos, cada uno con diferentes trampas y peligros, como jarrones que caían del techo con muchas sorpresas, mariposas que te perseguían, sujetos con cuchillos, acróbatas y otros tantos.

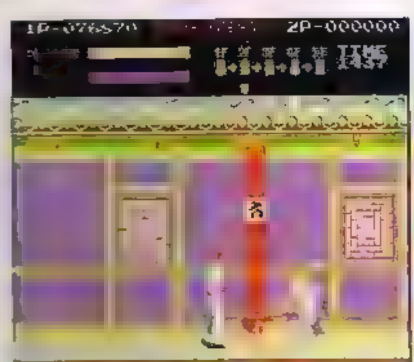


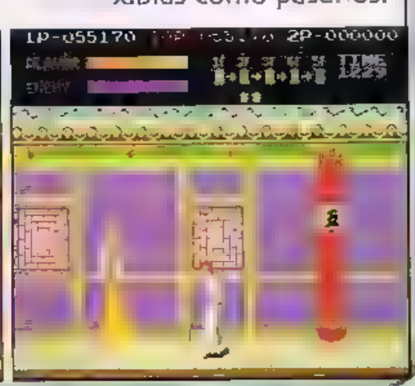




Lo malo es que no contaba con la opción de Continue, ya que los jefes eran bastante difíciles si no sabías cómo pasarlos.

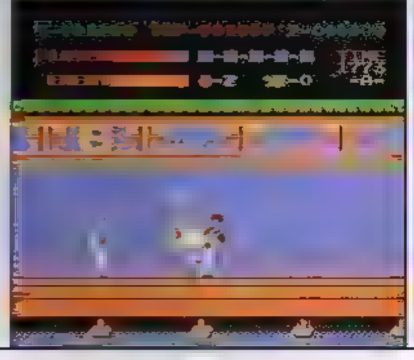


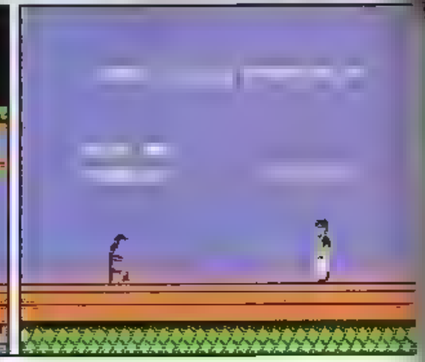


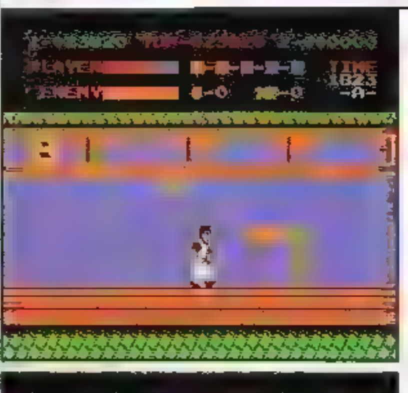


Kung Fu (NES, 1985)

Un año más tarde, este gran juego llegó al NES, pero cambió el nombre a Kung Fu solamente. La historia es la misma, Thomas estaba paseando con Silvia y la secuestraron, así que Thomas debía rescatarla de las garras de Mr. X.

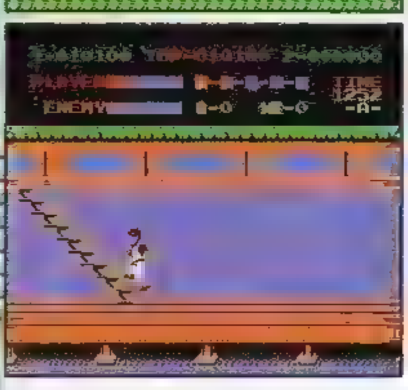


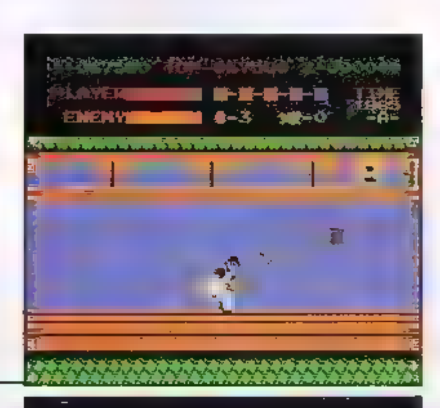


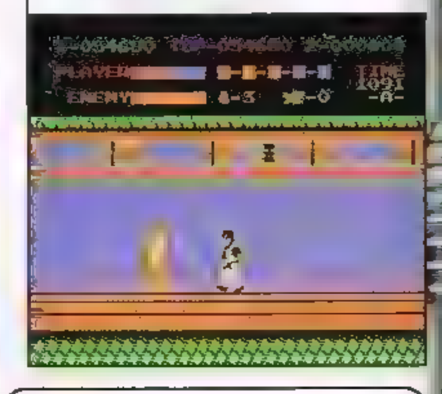


Este fue un gran juego de NES también, aunque cambiaron algunos detalles lógicos como los escenarios y el "look" de los personajes; en realidad, era igual al de Arcadia, el edificio también tenía cinco pisos llenos de los mismos peligros, solamente que aquí la acción era más rápida, los enemigos caminaban más aprisa, así como los movimientos de Thomas.

Pero algo que si cambió para la versión casera fue la dificultad; como siempre, en un buen juego enfocado para toda la familia, Nintendo le puso niveles de dificultad al juego. Podían empezar a jugar con el modo A o con el modo B, que hacía más difícil el juego y te causaban más daño los enemigos.



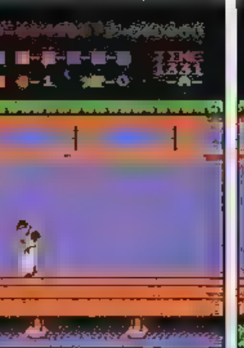


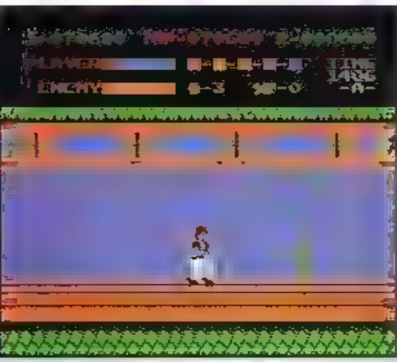


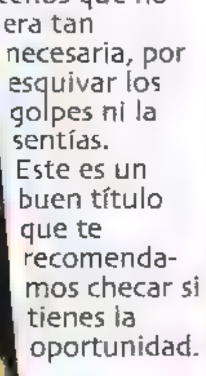
Igual que en la versión de Arcadia, en la del NES podían jugar dos personas alternando turnos para jugar, cunado el jugador 1 perdía, le correspondía el turno al 2 y así sucesivamente.

Los jefes también estaban aquí, con sus mismas armas y maneras de atacar; lo bueno es que los eliminabas de la misma manera.

Kung Fu era un gran juego que te exigía buenos reflejos para combatir a los enemigos, gracias a este tipo de juegos, podemos disfrutar de complicados sistemas de peleas como en Killer Instinct, King of Fighters y otros tantos. Aunque la música no era excelente, cumplía su cometido muy bien, pero créenos que no era tan necesaria, por esquivar los golpes ni la sentías. Este es un buen título que te recomendamos checar si tienes la oportunidad.





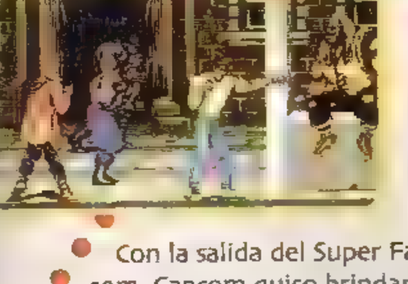


A FONDO

Final Fight One

Sí, has leído correctamente. Final Fight One para el Game Boy Advance y este reportaje no es un museo, si no un verdadero A Fondo de esta formidable translación. Capcom nos ha acostumbrado a sorprender de la manera más extraña y extravagante de todas, sobre todo con sus relanzamientos o re-makes y este título no es la excepción. En 1987, Capcom sacudió la industria de las arcadias presentando su versión muy a su estilo de lo que sería uno de los juegos más exitosos en cualquier lugar que se pusiera, claro está que nos referimos al clásico "Doble Dragon" de Technos Japan; Claro está que Capcom no iba a dejar que le comieran el mandado de la industria a la que le debía mucho, por lo que puso a trabajar a sus mejores diseñadores en un Juego de Street Fighting y resultó ser lo que hoy en día conocemos como Final Fight que se lanzó en 1989.





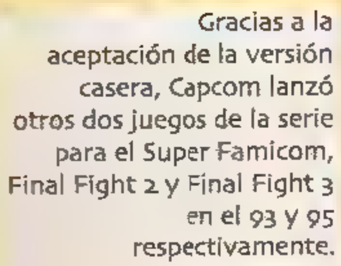
Con la salida del Super Famicom, Capcom quiso brindarle su mejor esfuerzo a Nintendo con la promesa de que el juego sería muy fiel a la versión original de Arcadia, sin embargo, gracias a las limitantes del almacenamiento de información (los cartuchos), en dicho juego solamente pudieron programar a dos personajes, Cody y Haggar en 1992. Los fans japoneses estaban muy desilusionados ya que todo mundo quería jugar con Guy, por lo que a finales del mismo año Capcom relanza el mismo juego pero con la opción de jugar ya sea con Hagar o con Guy (que a nuestro parecer hubiera quedado mejor si desde el principio hubieran puesto a Guy con Cody, pero bueno)





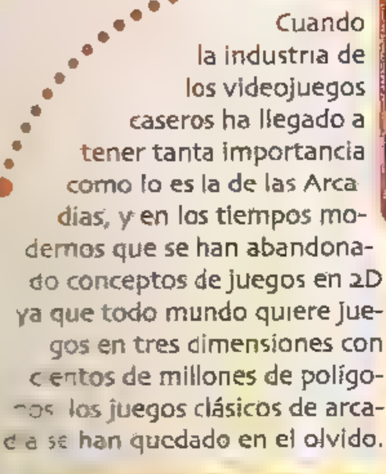


Gracias a la aceptación de la versión casera, Capcom lanzó otros dos juegos de la serie para el Super Famicom, Final Fight 2 y Final Fight 3 en el 93 y 95 respectivamente.





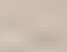
Cuando la industria de los videojuegos caseros ha llegado a tener tanta importancia como lo es la de las Arcadias, y en los tiempos modernos que se han abandonado conceptos de juegos en 2D ya que todo mundo quiere juegos en tres dimensiones con cientos de millones de polígonos, los juegos clásicos de arcadia se han quedado en el olvido.



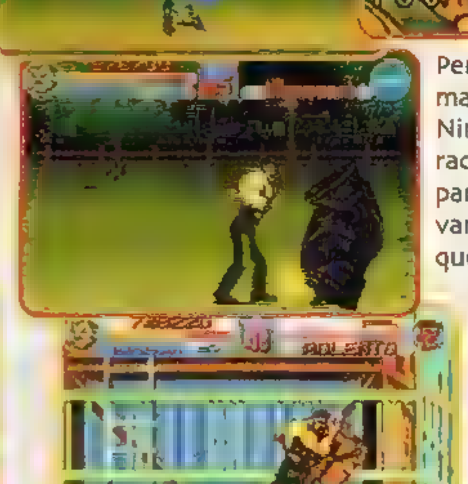


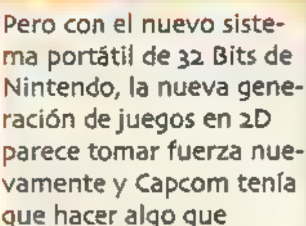








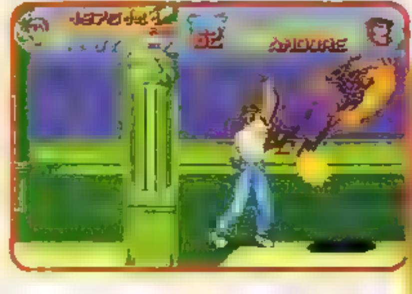




En un concepto general, el juego es exactamente igual al de arcadia, no sufrió nada de perdidas, más bien ha ganado varias cosas que son un suplemento para el propietario de un Game Boy Advance gracias a la gran capacidad de los cartuchos de este sistema. La opción de jugar dos personas es verdaderamente buena, y claro está que el cartucho tiene batería para guardar tus mejores puntuaciones.



Pero con el nuevo sistema portátil de 32 Bits de Nintendo, la nueva generación de juegos en 2D parece tomar fuerza nuevamente y Capcom tenía que hacer algo que llamara la atención. Fina Fight One es el primero de una serie de re-makes que esta compañía tiene preparado para este nuevo sistema.





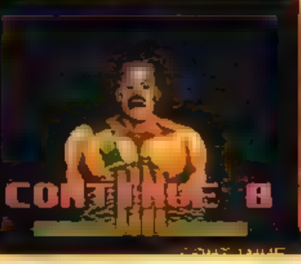
Aunque el Game Boy Advance no tiene un gran sistema de sonido (gracias a la pequeña bocina), el audio que se percibe con un buen par de audífonos es verdaderamente increíble, con todos los sonidos originales de la versión de arcadia.

Un detalle muy padre es que a pesar de que se trato de mantener todo el estilo del original de tragamonedas, le añadieron algunas imágenes para darle un nuevo enfoque tanto a la historia como a la parte gráfica del mismo.

Si no tuviste la suerte de jugarlo ni en el Super Nintendo, te platicaremos un poco más a cerca del modo de juego. En sí es un simple juego de street fighting en donde avanzas en escenarios de side scroll y el piso por el que caminas se divide en varios niveles para darle un efecto de profundidad. Tienes la posibilidad de seleccionar a tu peleador entre tres personajes que son el Alcalde de Metro City y padre de Jessica "Mike Haggar", su yerno "Cody" y su amigo "Guy", cada uno con sus propias habilidades y técnicas. Haggar prácticamente es un tanque blindado ya que el poder de sus golpes es devastador pero es muy lento para caminar, todo un peleador de lucha libre; Guy es muy veloz ya que tiene la habilidad de un ninja, pero sus patadas y puñetazos no son tan poderosos; Cody claro está es el más balanceado de los tres con todas las ventajas de un peleador callejero.













Además de golpear o dar de patadas, puedes saltar y atacar para alcanzar a los enemigos escurridizos. Al acercarte a un contrincante, podrás darles de golpes y efectuar algunas llaves Cuando presionas los dos botones de acción simultáneamente, realizarás un ataque especial para quitarte de encima a todos los enemigos que se encuentren cerca, lógicamente tendrás que sacrificar un poco de energía para esto.

Al romper algunas partes del escenario como barriles o tambos, obtendrás algunos premios ya sea para recuperar energía, ganar algo más de puntos o armas para atacar con mayor eficacia.





La verdad era de esperarse que una de las mejores compañías de la industria nos diera algo de qué hablar después de tanto tiempo que mantuvo medio olvidada la saga de Final Fight

Esperamos que Capcom siga brindándonos títulos tan buenos como éste y que no se olvide de los sistemas de Nintendo como lo ha hecho en los últimos años.





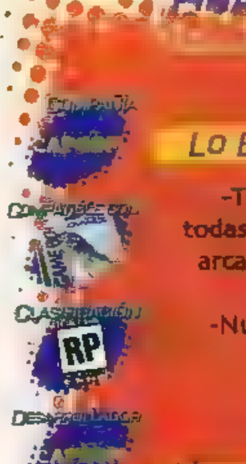


Segunda Opinion

La verdad es que juegos como éste me traen tantos recuerdos de mi infancia como no tienes idea, recuerdo como si fuera ayer cuando al salir de la secundaria me iba a jugar por una hora entera este formidable título de Arcadia. Lo mejor de todo es que mantiene todo el sentimiento y control de la versión que salió en el maravilloso año de 1989 y mejor aún ya que al terminarlo sin continuar podrás seleccionar un par de personajes más que la verdad nadie pensaba que se pudisen colar de esa manera... ¿Que quiénes son? Lamento mucho decírtelo de esta manera, pero aguántate que verás que vale la pena

Conejo.

Final Fight One



Lo Bueno Es Que

-Tiene absolutamente todas las ventajas de una arcadia portátil a donde quiera que vayas.
-Nuevos e interesantes personajes.

Lo Malo Es Que

NO TIENE NADA DE MALO (a menos de que en la versión americana le sigan cambiando a las muchachonas Roxl y Poison por unos punketos).



A FONDO

ULTIMATE Surfing

Esta vez Natsume ha puesto a tu alcance dentro de tu Game Boy Color un título de deportes playeros, pero el que más prevalece es el surf. Como sabes el surf es un deporte donde debes deslizarte sobre una tabla especial sobre las olas más altas dentro del mar.

Esta carrera no tiene nada que ver si llegas en primero, segundo o tercer lugar, sino para que tengas el primer lugar o estés en la tabla de clasificados, desde el principio te dan un número de puntos que mientras vayas en el recorrido con cualquier error o que te caigas de la tabla se te bajan. Para esto tienes que ser preciso en los movimientos del surfista, tienes que tener cuidado porque te puedes encontrar con varios obstáculos en tu camino.



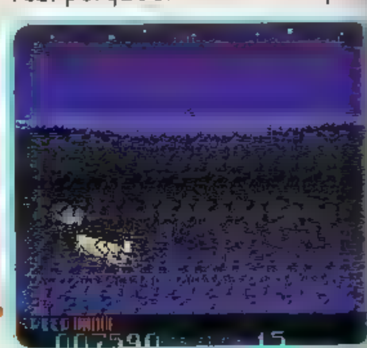


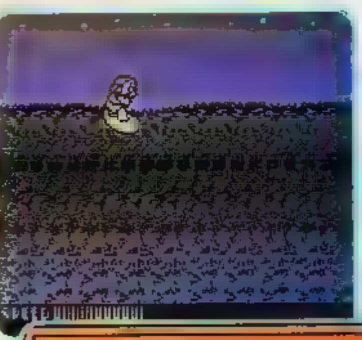
Este título tiene varios modos de juego, el primero es el Grand Prix, donde tienes que ir deslizándote sobre una tabla haciendo piruetas, y recogiendo ítems, para que puedas ir más rápido y hacer movm entos especiales, etc.



Para que puedas pasar a las siguientes playas tendrás que llegar en los primeros 5 lugares sino volverás a empezar.

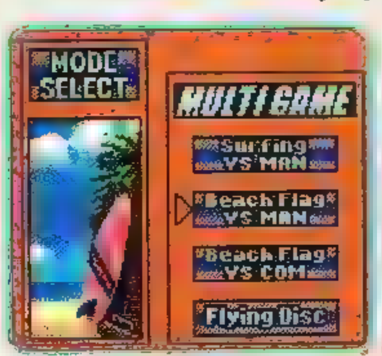
Este título es muy bueno en cuanto a la música playera que tiene, tiene 10 canciones diferentes para que puedas escuchar de fondo. Es muy real porque si caes tienes que levantarte y como sabes empiezas nadando bajo pecho sobre la tabla y con el vuelo que tienes ya te paras sobre la tabla.



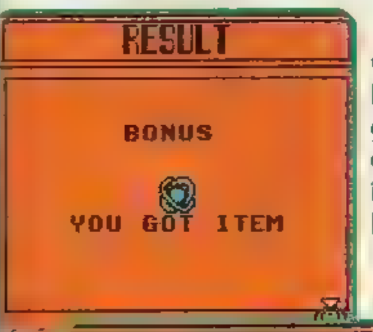


En este título puedes ver que están todas las playas públicas de surf que existen en el mundo desde Hawaii hasta las de Sidney.

Puedes también en otro juego jugar contra un amigo conectados gracias al cable link y ahí disfrutar los 2 del encuentro en una carrera de surf 1 a 1, al igual que el Beach Flag tiene el modo contra otro Game Boy Color.





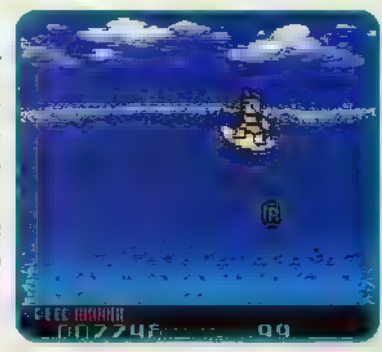


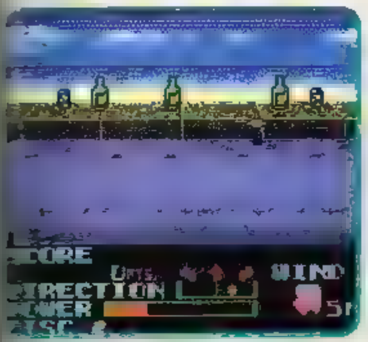
Cuando terminas una carrera, si lo hiciste bien y quedaste en los primeros tres lugares te dan un modo de bonus game, esto es para que a vayas obteniendo ítems, que en la siguiente carrera los puedes usar.





El segundo modo es el Free, aquí nada más puedes hacer piruetas, sin ningún otro surfista oponente, en cuanto caes de la tabla, vuelves a empezar desde el primer menú, o sea que sólo es para que practiques con tu surfista y lo lleves después al Gran Prix.





Otro modo de juego es el Multigame que aquí se divide en varios juegos, uno es un estilo de tiro al blanco pero como estás en la playa es con un disco donde tienes que tener la dirección y la velocidad para hacer caer unas botellas y latas que están de frente a ti. Aquí también cada vez que tiras un disco a velocidad y dirección del aire se altera.

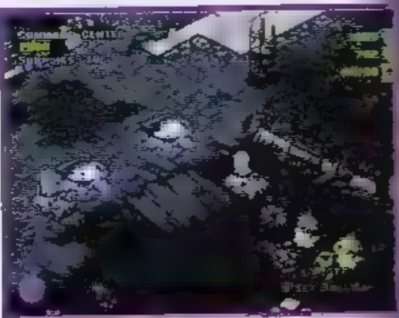
Otro juego es el Flag Beach donde tienes que jugar contra otro oponente y tienes que hacer que tu personaje que está acostado en la playa, se levante, corra contra otro corredor y llegues antes que él a la bandera que se encuentra en la playa. Aquí juegas a 2 de 3 banderas o sea que el que gane 2 banderas gana.

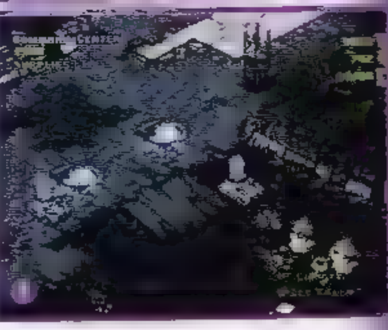




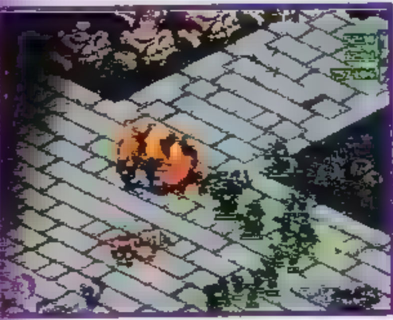
STARCRAFT 64

¿Cómo paso la misión 10 del Episodio 1? *Christian Robles Peña*





Esta misión sí es bastante difícil, ya que empiezas en un lugar pequeño y no tendrás el espacio suficiente para construir todas tus instalaciones. Lo que te recomendamos es que sontruyas el Scanner para que puedas ir visualizando el terreno, empieza por la izquierda que es donde están los Terranes de color rojo, estos no son muy fuertes, [1] por lo que te recomendamos es atacarlos lo mas pronto posible para poder tomar los recursos que les queden, si necesitas contruir el Starport y el Science Faility para aumentar de ataque y defensa a tus unidades, contrúyelas del lado izquierdo, arriba de donde estás y ponlas detrás de tus defensas, pero estarán en el aire. Otra cosa que debes hacer desde el principio es poner defensas del lado derecho de tu base ya que de ese lado llegarás a los otros terranes (los blancos) quieres son los más difíciles. [2] Cuando oigas que van a lanzar un Nuclear Launch, lo más seguro es que será del lado derecho, Scannea esa área y si tienes fuerzas o tanques con habilidad para Siegar de seguro lo eliminarán. Otra cosa que necesitas hacer antes de lanzar tu ataque es poner varias torretas de misiles alrededor de tu base, ya que también habrá ataques aéreos. Una vez eliminada la base de los Terranes rojos construye una base ahí y pon cerca el Star port y la Science Facility [3] En este punto puedes hacer dos cosas: la primera es ir por los recursos que están cerca de la base de los Terranes Blancos y de paso eliminarlos o contruir varios Drop ships con varios soldados para destruir el Ion Canon que es tu objetivo.Si decides ir por los recursos que están por el centro del mapa, te recomendamos construir naves y Gnosts con un silo para lanzar ataques nucleares a tus enemigos y con esto eliminar más rápido con sus fuerzas, pero cuidado, ya que los contraataques estarán a la orden del día. [4] Si decides la otra opción, sólo necesitas ser rápido y no expanderte mucho en donde estaban los Terranes rojos para que cuando lanzan ataques los Terranes Blancos hacia tu base, pasa por el camino que está a la derecha, pero si no estás muy cerca no te harán caso, entonces sé rápido para eliminar el cañón para pasar esta misión.





DEADLY ARTS

¿Cómo puedo jugar con los jefes de este título ya que por ahí me dijeron que sí se podía? *Arturo Fuetes G.*



Para tener acceso a estos dos peleadores (Gourki y Reiji) sólo necesitas introducir los siguientes códigos el la pantalla del título, los dos son con el control Pad:

Para jugar con Gourki presiona: ▲ ▲ ▼ ▼ ◄ ► ◄ ► (verde) (azul)

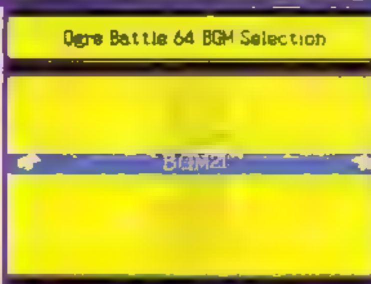
Para jugar con Reiji presiona: (azul) (verde) ► ◄ ► ◄ ▼ ▼ ▲ ▲

Cuando termines de introducir un código oirás una voz la cual te indicará que ya entró y ahora sí, a usar a los jefes. Para poder transformarte con Reiji, sólo necesitas presionar R y L al mismo tiempo, pero no te puedes transfomar cuando quieras, sólo puedes hacerlo en ciertos momento, que aún no conocemos bien.

OGRE BATTLE 64 PERSON OF LORDLY CALIBER

Me dijeron que en este título puedes accesar al Sound Test del juego ¿Me pueden decir cómo?





Claro que sí, para poder entrar a esta opción sólo necesitas empezar un juego y cuando te pidan poner el nombre al personaje principal, ponle:

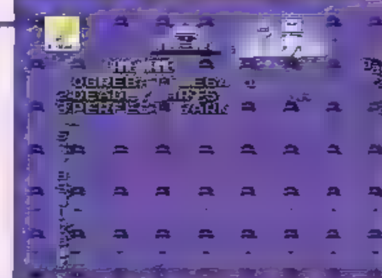
"MUSIC_ON"

Con esto podrás entrar a los bgms del juego.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

¿Cómo puedo borrar los datos del controller Pak que son del International Super Star Soccer 64?
Mauricio Castillo Ayala.

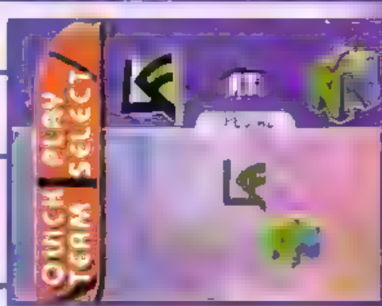
Para recordar cómo borrar los archivos de tu Controller Pak sólo necesitas hacer lo siguiente: Al momento de encender tu N64, deja presionado START, con esto podrás visualizar el contenido de éste, así que si necesitas borrar algo, sólo busca la opción Delete o al escoger el archivo te preguntará si quieres borrarlo, por lo general esto lo puedes hacer con cualquier cartucho que utilice Controller Pak, pero hay sus excepciones.



NBA COURTSIDE 2

¿Cuál es la clave para obtener los equipos de Nintendo?
Tomás Aguirre R.

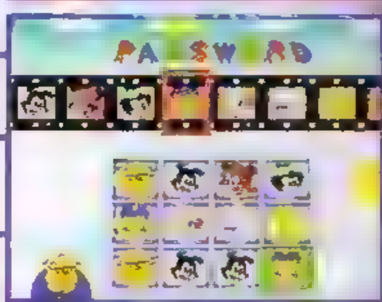
Para obtener a los equipos de Nintendo (que son tres) sólo presiona C-Derecha + A (al mismo tiempo) en la opción de Quick Play para que aparezca la sección Special.



ANIMANIACS

Hace poco conseguí este juego y quisiera que me proporcionaran el password con todas las hojas del Scrip. *Antonieta López R.*

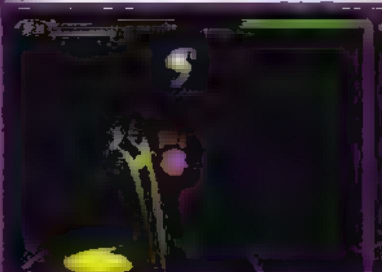
Claro que sí, a continuación te mostramos el password con el que tendrás las 24 páginas del Script.



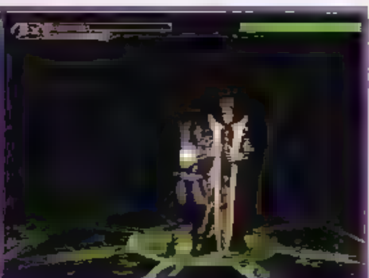
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

¿Cómo paso a Shinnok ya que no le causo ningún daño ni le bajo energía? Juan Carlos Master-N

Dado que es un dios, no le puedes causar ningún daño. Debes esperar a que te lance algún poder y saltar hacia él de manera que caigas del otro lado. Ahora congélalo para que puedas tomar el amuleto con el botón A (es la fuente de su poder). Ahora debes correr al lado contrario para escapar por el portal sano y salvo (o casi).

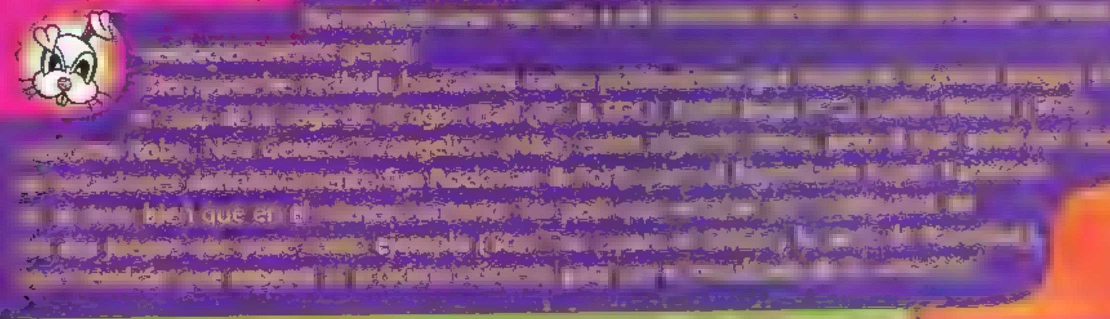




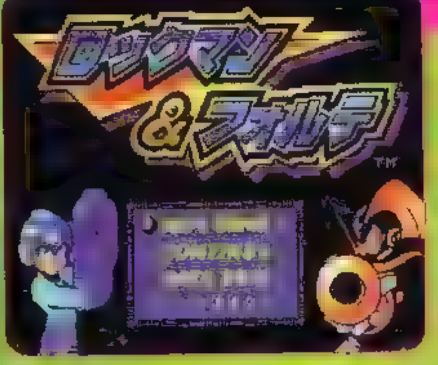


El Conejo en el País de las Maravillas





Rockman and Forte - Super Famicom



La saga de Megaman es muy extensa, cuenta con varios juegos en muchos sistemas como el NES, SNES, Game Boy, Sega Genesis y Play Station hasta el momento. Megaman es originario de Japón, sin embargo su nombre cambió para su llegada a América por el que todos conocemos, sin embargo en su país natal lo conocen como Rockman.
Rockman and Forte fue el último juego para el Super Famicom (Super Nintendo para nosotros), sin embargo, gracias a que las gran mayoría de compañías como Capcom ya tenían muchos proyectos para otras consolas de más Bits, la distribución en América nunca fue contemplada porque Nintendo mismo ya estaba por descontinuar la consola en nuestro continente.



Muy bien, pues al parecer, este juego es continuación de la saga de Megaman aunque no se le dio un seguimiento muy a fondo dado a que Rockman 8 salió para el Play Station y Rockman and Forte salió tiempo antes de que la saga continuara con su octava edición, y como muestra tenemos dos botones, en una escena al principio del juego aparece Protoman que es partido por la mitad, y si no recuerdas bien los detalles, en Megaman 7 se presentaron mutuamente por primera vez Rockman y Forte, conocido en nuestra t erra como Bass.
Pues en ésta nueva aventura de nuestro héroe favorito (por lo menos mío e indudablemente de muchos) es acompañado por Forte (mantendre-



mos el nombre original de Bass al igual que de Megaman ya que el juego nunca llegó a los aparadores americanos), pero no como patíño, si no como un nuevo héroe con sus propios fines, aunque comparten la amistad del Dr. Light y todos sus servicios

Rockman se controla como siempre ya que al inicio del juego estás muy limitado tanto en armas como en movimientos, sin embargo, Forte tiene sus propias cartas bajo la manga ya que para empezar no puede cargar el disparo, pero tiene una poderosa arma de descargas continuas que puede dirigir a su alrededor, da saltos dobles y puede correr (más no deslizarse). Estas características hacen a los dos héroes total y absolutamente diferentes por lo que aún cuando hayas terminado el juego con Rockman, será algo muy distinto al jugar con Forte.



Claro está que una nueva orda de robots (que lógicamente nadie sabe de dónde salieron) han irrumpido la paz en el mundo, por lo que nuestros héroes salen al rescate y se ponen las pilas para destruir a todos y cada uno de ellos. Cada jefe tiene su propio nivel (como en toda la saga) y cada uno cuenta con subjefes al igual que objetos especiales en sus territorios. Aunque al pasar el primer nivel únicamente puedes enfrentarte a tres de los jefes, más adelante tendrás acceso al resto de los niveles



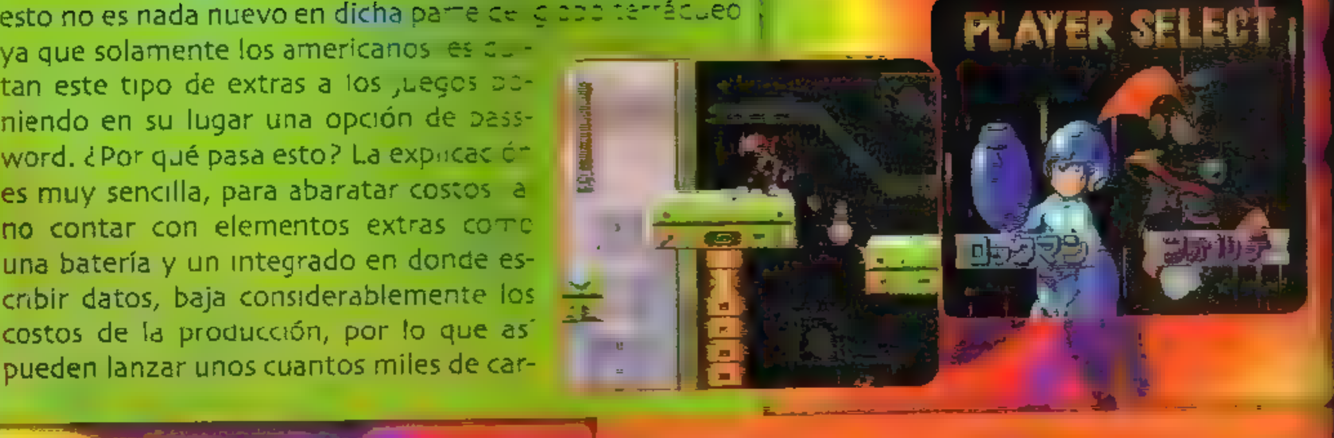


Algo que retomaron de sus antecesores es la tienda de electrodomésticos ya que al juntar cierta cantidad de tornillos, podrás comprar varios objetos como la salida del nivel que ya pasaste, vidas, entre otras chucherías.

Un implemento novedoso son los discos de "DATA" ya que en ellos se encuentras varias características de los personajes del juego, tanto como de los chicos buenos como de los malos, así podrás ver cuáles son sus debilidades o aficiones y claro está, algunos detalles un poco más personalizados.

Como comentario final, el juego cuenta con batería para guardar tus avances

esto no es nada nuevo en dicha parte del globo terráqueo ya que solamente los americanos les cuentan este tipo de extras a los juegos poniendo en su lugar una opción de password. ¿Por qué pasa esto? La explicación es muy sencilla, para abaratar costos al no contar con elementos extras como una batería y un integrado en donde escribir datos, baja considerablemente los costos de la producción, por lo que así pueden lanzar unos cuantos miles de car-



tuchos más del mismo título por el mismo precio, algo que le conviene bastante a la compañía aunque nosotros tengamos que acabarnos los cuadernos apuntando tantos passwords que al revisar el cuaderno un par de años después no tengamos la menor idea del juego al que pertenecen los avances.



Muchísimas gracias por su atención y espero que durante el mes me manden cartas o e-mails para solicitarme juegos de los que nunca llegaron a nuestras manos por culpa de alguien más. Como ya lo mencioné, en el próximo número veremos quién ganó la votación entre Star Fox 2 y Parodius o si llegan suficientes peticiones de algún otro juego. Por el momento propongo dos excelentes juegos que los japoneses disfrutaron y que nosotros por estar del otro lado del Pacífico no tuvimos la suerte de jugar son... taratatan (trompetas) Mazinger Z o Art of Fighting 2, ambos para el Super Famicom. Bueno pues ya lo saben, cualquier carta o e-mail por favor mándenlo a la dirección de la revista o a mi cuenta de e-mail: conejo@nintendo.com.mx con la leyenda: Sección del Conejo o Atención Conejo; Mil gracias por sus cartas y correos electrónicos y aunque no tengo el suficiente tiempo como para responderles directamente a cada una de las peticiones que me llegan, todo lo que me manden será leído y claro está, tomado en cuenta. Mil gracias por tu atención y nos vemos el siguiente mes en nuestra querida revista. Bye.



Nintendo
¡ SÓLO UN VALIENTE GUERRERO PODRÁ VENCER EL RETO !
JUEGA AMBOS PARA VIVIR LA AVENTURA AL MÁXIMO
GAME BOY COLOR
ONLY FOR
gamela

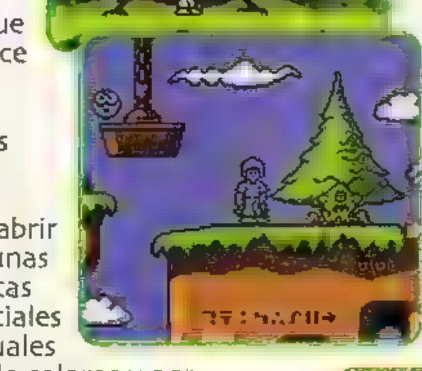
A FONDO

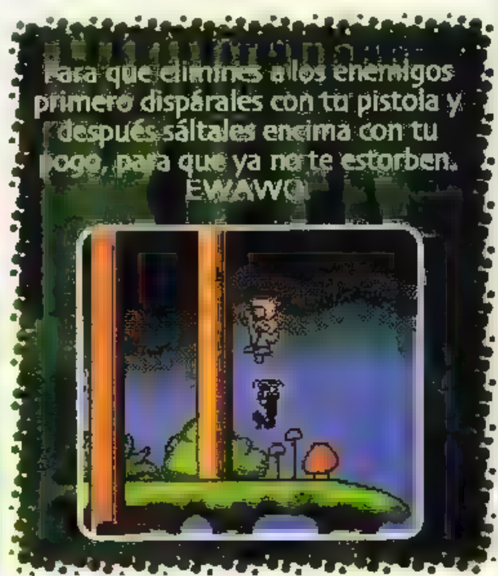
Commander KEEN



Un niño con su casco de fútbol americano y su pistola está a punto de convertirse en un héroe, si logra juntar todos los Plasma Crystals que están en varios mundos, ya que con esto evitará la destrucción del mundo. Así empieza una aventura más en tu Game Boy Color con este nuevo personaje el cual te traerá más horas de diversión, pero si quieres enterarte acerca de este título sólo sigue leyendo.

En este título contaremos con tres mundos diferentes los cuales podemos explorar; desde el principio puedes acceder a ellos y dentro de estos podrás encontrar los subniveles en donde tendrás que buscar los Plasma Crytals. Parece sencillo, pero la verdad es que dentro de los niveles encontraremos algunos puzzles que debes resolver para seguir avanzando, además hay varias puertas las cuales sólo puedes abrir con unas tarjetas especiales las cuales son de colores y por consiguiente sólo abren las puertas del mismo color.





Para que elimines a los enemigos primero dispárales con tu pistola y después sáltales encima con tu pogo, para que ya no te estorben.
EWAWO

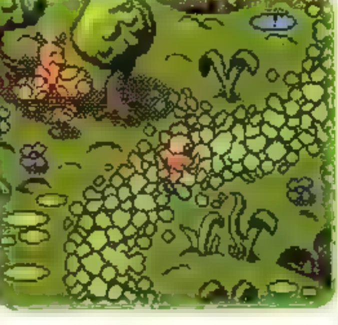


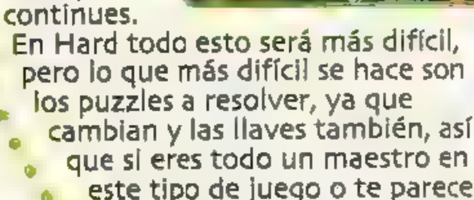
Otra cosa que hallarás son unos tubos teletransportadores los cuales te llevan a otra parte de la escena y los activas con el botón Select. Para pelear contra los enemigos cuentas con tu Neural Ray Blaster con la cual los "paralizas" por corto tiempo, además cuentas con tu Pogo para saltar más alto y llegar a lugares altos en donde puedes conseguir o encontrar varias cosas. Si de plano no encuentras o no avanzas de una parte en especial, sólo necesitas presionar Start para pausar el juego y después presiona Select para que te diga si quieres salir del nivel, así vuelves al mapa del mundo.

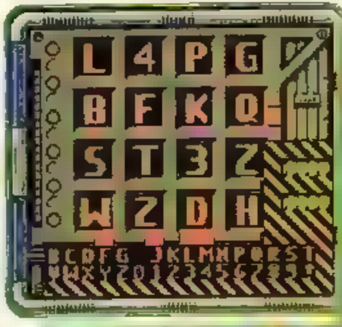
Antes de empezar un juego tienes que seleccionar la dificultad, si juegas en Easy, los retos serán fáciles de pasar y los enemigos serán muy débiles, además tendrás bastantes vidas y continues. En Hard todo esto será más difícil, pero lo que más difícil se hace son los puzzles a resolver, ya que cambian y las llaves también, así que si eres todo un maestro en este tipo de juego o te parece fácil, selecciona esta dificultad y tendrás bastante reto.













Para seguir tu aventura en otra ocasión necesitas apuntar el password o aprendértelo según te acomodes, pero aprenderlo está difícil, con esto podrás guardar todos los Plasma Crystals que lleves y mundos que hayas recorrido.





En general es un título bastante entretenido, aunque muy simple ya que no cuenta con muchas armas o ítems como en otros juegos de aventuras, pero los retos que tiene y lo extenso que están los niveles para explorar lo hacen bastante entretenido, pero a lo mejor no llega a gustar por el personaje, ya que no tiene mucho chiste o historia para que te llegue a interesar pero si decides comprarlo no te arrepentirás



Parece ser que los licenciatarios ya tomaron por decir una "reglita" para hacer sus juegos, ya que hacen juegos con puzzles para resolver o te ponen a buscar objetos, pero no cuentas con una historia buena o por lo menos con más armas o equipo para tu misión, tal vez quiero demasiado, pero ya les gustó ponerles un ataque al o los personajes y por si fuera poco todo el juego es lo mismo, esto lo digo tanto por Commander Keen y por el otro título que revisé (Atlantis) los cuales son casi idénticos, sólo son diferentes por los personajes y algunas otras cosas, pero a grandes rasgos son iguales, esperemos que haya más variedad y más imaginación, pero no por eso son malos ya que si te gusta buscar y explorar, te mantendrán entretenido, pero esto no tiene que ser la excusa para hacer todos los títulos de este estilo.

EWAWO

COMANDER KENN

COMPAÑÍA
ACTIVISION id

COMPATIBLE CON



CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR

MEMORIA



CATEGORÍA
AVENTURAS

LANZAMIENTO

LO BUENO ES QUE

-Los juegos de ahora tienen más reto.
-Los niveles son largos, por lo que acabar un mundo es tardado.
-Tiene buen uso de colores.
-Cambia bastante dependiendo la dificultad.

LO MALO ES QUE

-No cuentas con muchas armas.
-La historia no es novedosa.
-Ya les gustó hacer juegos simples y sólo dedicarse a poner puzzles difíciles para entretenerte o buscar cosas.

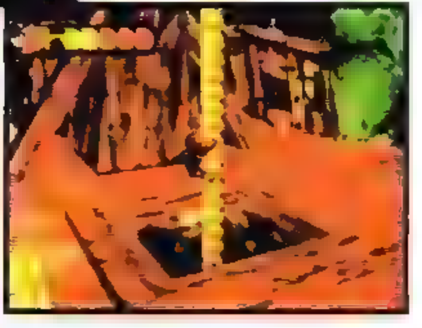


Vamos a seguir con los Tips de este juego, que en verdad nos ha puesto a buscar como locos. Esperamos que los Tips del número pasado te hayan sido de gran utilidad, por lo que ahora vamos a checar los demás mundos del juego, recuerda que algunos de los ítems que debes encontrar no siempre pueden agarrarse directamente, a gunos están ahí, pero puedes llegar a ellos después de pasar ciertas escenas o de haber conseguido varios movimientos en mundos posteriores y deberás regresar a un escenario varias veces. Pero basta de tanto rollo, seguimos con Glitter Gulch Mine.

3. Glitter Gulch Mine



Una vez que resuelvas el Jiggywiggy's Challenge 2, te mostrarán el camino al siguiente mundo, Glitter Gulch Mine. Usa el Grip Grab en la pared que se encuentra en Wooded Hollow para que alcances la entrada al área Plateau de Isle O' Hags. Explora esta área para que encuentres una cuerda, baja por ella para que entres en el siguiente mundo





Este mundo es un laberinto subterráneo de cavernas, minas abandonadas y caminos de rieles. Aunque parece que es inmensa, con un poco de exploración podrás ver que no es tan larga como parece; aquí deberás completar dos importantes tareas para poder aprender varios movimientos importantes.

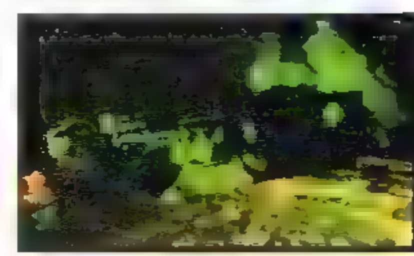


Mumbo Jumbo's Skull: Levitate

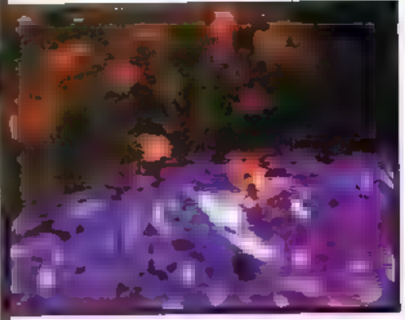


Encuentra el Glowbo atrás de la gran roca que bloquea la entrada a Mine Entry 2 y llévaselo a Mumbo, que está arriba de la entrada a Gloomy Caverns. Cambia a Mumbo y sal de su choza, ahí dirígete a donde está una roca de Jiggy para que puedas levitarla. Ahora usa el movimiento Beak Barge con el botón rojo para poner en marcha el mecanismo en Crushing Shed. Una vez que hayas hecho esto, la roca será demolida y saldrán tres fragmentos de una Jiggy, recógelos para que obtengas otra Jiggy.

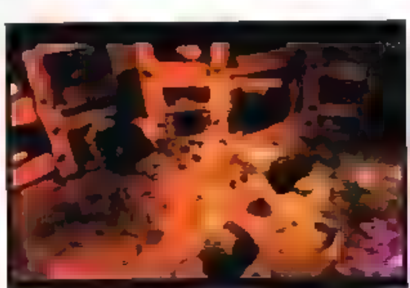
Antes de que cambies otra vez a Banjo y Kazooie, necesitarás usar la magia de levitación en la estación de trenes también. Dirígete ahí como Mumbo Jumbo y acomoda e tren en ese lugar.



Humba Wumba's Wigwam: Detonator



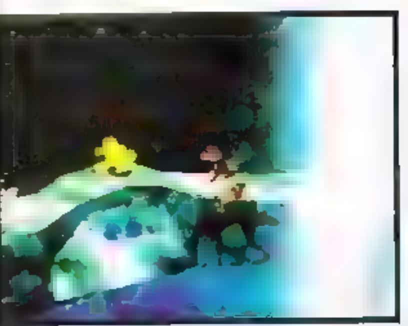
Encuentra el Glowbo en la pila de rocas moradas y llévaselo a Wumba a su choza. A cambio, te transformará en un detonador. Seguramente mientras andabas deambulando por Glitter Gulch Mine, viste varios paquetes de dinamita, bueno, pues es hora de hacerlos estallar. El detonador se activará automáticamente cuando te posiciones en el extremo de la mecha del paquete de dinamita, si lo haces correctamente, no sufrirás ningún daño. Si eres atacado por los vaqueros zombies, defiéndete con las mini-explosiones.



Hay varios paquetes de dinamita que debes detonar, búscalos en estos lugares: Fuel Depot, dentro de Mine Entry 1 en el camino a Flooded Caverns, las celdas de la prisión en Gloomy Caverns y en una entrada que está bloqueada cerca de la choza de Humba Wumba.



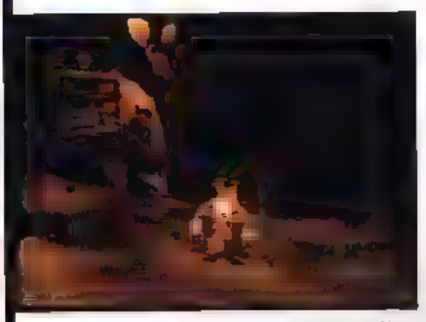
Jiggies



Usa el Beak Bust con la caja cerca de la entrada para que encuentres un par de Turbo Trainers. Una vez que los tengas puestos, dirígete a el área principal de la mina y párate sobre el botón de la derecha. Este botón abrirá una puerta en la pared de la mina abajo de donde tu estás. Rápidamente salta a la parte de arriba y derecha del agua, siguiendo la corriente hasta el agujero de la pared. De aquí caerás en la base de una catarata en Waterfall Cavern donde podrás escalar para salir y encontrarás una Jiggy

Recibirás una Jiggy como una recompensa de Bullion Bill si puedes desconectar los quince paquetes de TNT en el área Ordnance Storage. Para esto tienes 200 segundos una vez que el primer paquete de TNT haya sido desactivado. Mientras estés en esta área no dispares ni un solo huevo, porque si alguno llegara a darle a uno de los paquetes de TNT todo el lugar, incluyéndote, estallará





Entra en el área marcada Mine Entry 3 cerca de la estación del tren y camina a la izquierda en la intersección para entrar a Generator Cavern. Usa en este lugar tus Fire Eggs para llegar al final donde está la Jiggy, pero con mucho cuidado, porque un paso en falso y perecerás.

Usa el movimiento Bill Drill en la roca cerca del signo de Mine Entry 2 para que descubras la entrada oculta. Corta camino por Gloomy Caverns y entra en la Power Hut. El botón en el segundo piso iluminará momentáneamente el sótano, así que fíjate bien en lo que más puedas, porque estarás a oscuras aquí. Para llegar al final y por consiguiente a la Jiggy, deberás valerte de los Fire Eggs para iluminar el camino, justo como en Generator Cavern.

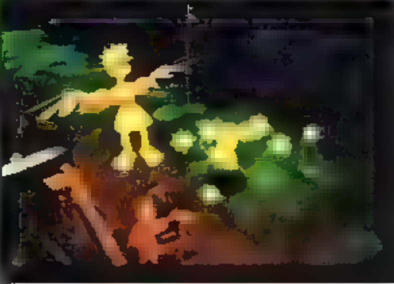


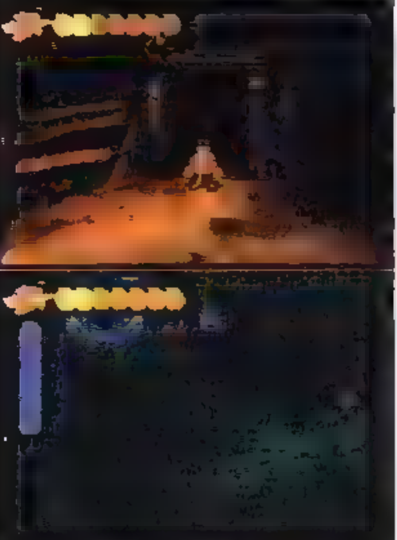




Usa el Beak Barge en el botón rojo dentro de Crushing Shed para encender el mecanismo. Regresa y conviértete en Mumbo para que puedas levitar la gran roca verde de Jiggy y la lleves dentro de Crushing Shed, ahí harás pedazos a la roca. Recoge los tres fragmentos para obtener una Jiggy

Entra en Canary Cave y libera a Canary Mary usando el movimiento Rat-a-Tap Rap contra la puerta de la jaula. Una vez que esté liberada, te retará a una carrera de Fuel Depot a Train Station. Si le ganas, obtendrás una Jiggy.





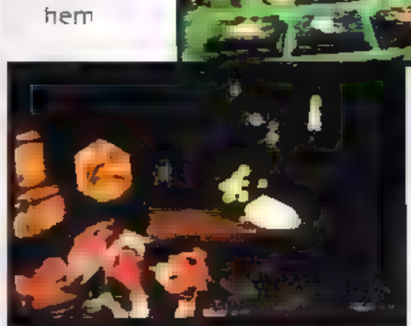
Entra en el área Flooded Caves; de Crushing Shed, cuenta dos túneles en sentido de las manecillas del reloj para entrar. Esta área es una red de cuevas que están comunicadas por varios tubos, tendrás que apurarte a nadar porque no encontrarás nada de aire entre la entrada y la salida de cada tubo. De la primera cueva, nada derecho, entonces a la derecha y luego a la izquierda para que emerjas en una caverna donde está una Jiggy, tómala y sal de la cueva por la puerta, para que salgas a Waterfall Cavern.

Dentro del bóiler de Chuffy está Old King Coal. Si puedes vencerlo, te recompensará con una Jiggy y con el control de Chuffy.





Ahora regresa al área Prision Compound de Mayahem



Temple y libera a Dilberta. Salta a los botones frente a la prisión en el siguiente orden: Luna, Estrella, Luna, Sol. Entra en la prisión y usa el Bill Drill con la roca que bloquea el camino de regreso a Prospector's Hut. Sigue a Dilberta de regreso a la choza para que obtengas una Jiggy.

Una vez que aprendas cómo usar los Springy Step Shoes en Terrydactyland podrás alcanzar la Jiggy que está detrás de la cascada cerca de Crusing Shed. Rompe la caja que está por ahí para que encuentres un par de Bouncy Shoes.

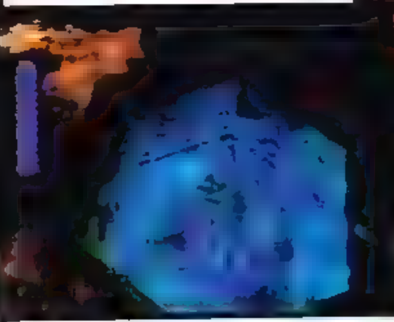




Cheatos

En la parte más alta cerca de la entrada del mundo está el primer Cheato.





Arriba del tanque de agua en Water Storage (puedes llegar ahí por la caverna cerca de Crushing Shed o a través de Waterfall Cavern). Bucea hasta el fondo del tanque para accesar al Cheato

Después de vencer a Canary Mary en la primera carrera, te retará a una segunda. Si le ganas por segunda vez, te regalará un cheato.

Honeycombs



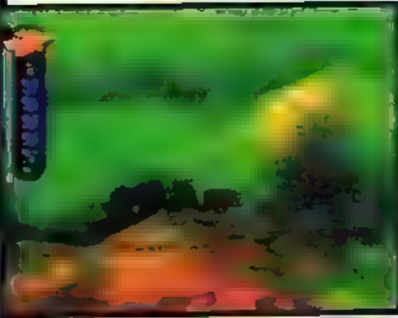
Dentro de Toxic Gas Cave, bajo una roca a la derecha, está una Honeycomb. Debes usar el movimiento Bill Drill para coseguirla. Toxic Gas Cave está justo pasando las vías del tren y la cascada en el área principal de la mina.

Desde Crushing Shed, moviéndose de manera contraria a las manecillas del reloj, a lo largo de la pared de la mina está una área que lleva a Prospector's Hut. Rómpe la roca con el Bill Drill para que encuentres una Honeycomb.



Dentro de la estación de trenes, dentro de una caja a la derecha, está otra Honeycomb. Usa el Bill Drill para obtenerla.

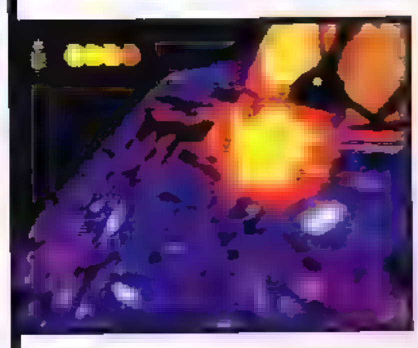
Jinjos



En el área de Toxic Gas Cave, detrás de una roca está oculto el primero de los 5 Jinjos que debes rescatar en Glitter Gulch Mine.

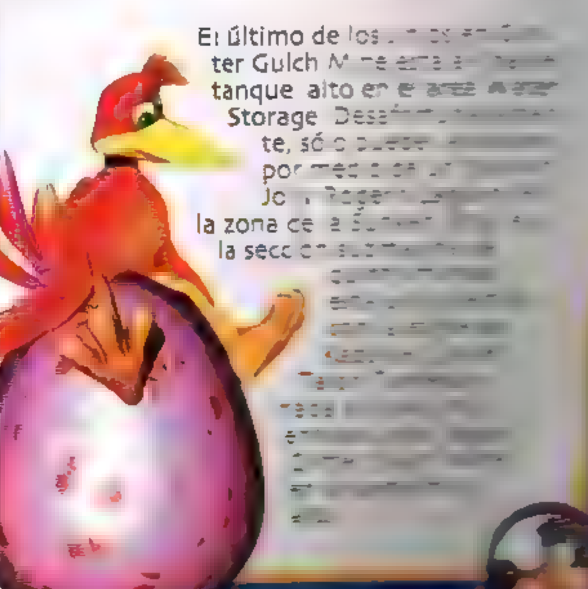
Usa el Bill Drill en la roca que está sola en una pila de rocas azules para que encuentres otro Jinjo.





Siendo el Detonador, estalla la puerta a la celda en Gloomy Caverns. Una vez que este destruida sube a ella para que liberes al Jinjo.

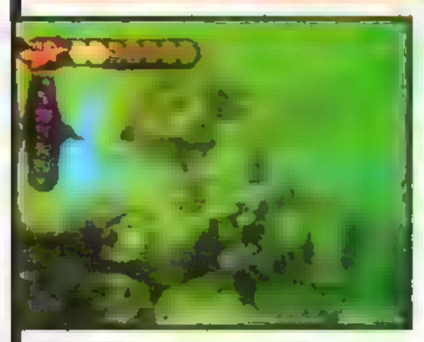
Uno de los Jinjos más fáciles de encontrar, pero también más fácil de que se te olvide, es aquel que está en las vías del ferrocarril en la cima de la colina. Para llegar a él, solamente sigue las vías del tren hasta la parte más elevada de este mundo.



El último de los Jinjos en Glitter Gulch Mine está en [illegible] tanque alto en el área Water Storage. Desafortunadamente, sólo puedes [illegible] por medio de un [illegible] Jolly Roger [illegible] la zona de la [illegible] la sección [illegible]

Movimientos

Bill Drill



De la entrada del mundo, sigue la corriente a la derecha hasta que alcances el borde de la derecha. Sube por el lado de la pared para que encuentres uno de los montículos de Jamjar cerca de la cima. Aquí este sujeto te enseñará a usar el movimiento con el que podrás romper piedras y otros objetos grandes.

Beak Bayonet



Justo a la derecha de Fuel Depot está una roca bloqueando la entrada a el área Ordnance Storage. Rompe la piedra y entra en el hueco que encontraste. En el cuarto que está en el fondo del hoyo, a la derecha, está otro de los montículos de Jamjar. Aquí Jamjar te enseñará otro movimiento que se activará sólo cuando necesites estar en tercera persona, con el que Kazooie podrá picotear a sus enemigos.

4. Witchyworld



Para llegar aquí, necesitas haber juntado por lo menos ocho Jiggies y completar el Jiggy-Wiggy's Challenge 3, este rompecabezas puede resultarte difícil porque debes acomodar nueve piezas en 100 segundos, pero si lo logras, te abrirán la entrada a Witchyworld. Regresa a Isle O' Hags y dispara un Fire Egg a el botón que está sobre la puerta del lado contrario a Honey B's Hive. Estas puertas te llevan a el área Pine Grove de Isle O' Hags, donde está la entrada a Witchyworld.



Si pensabas que Gruntilda era una bruja sucia, sin sentido de la diversión, estás equivocado; Witchyworld es un parque de diversiones donde puedes perder el stress o bien, ¡la vida! Aquí encontrarás bastantes mini-juegos y un gran jefe, pero vayamos a lo que nos concierne.



Mumbo Jumbo's Skull Power



La choza de Mumbo está muy al fondo del área Inferno de Witchyworld. El Glowbo que necesitas está siguiendo el sendero izquierdo de la choza, llévaselo al Shaman para que con su ayuda y sus poderes eléctricos, puedas echar a andar varias de las atracciones del parque y puedas explorar otras áreas. Debes llegar con la Van para poder pagar y que abra Gruntilda el juego



Asegúrate de ir a Space Zone y energizar Dodgem's Dome y Star Spinner en el edificio alto, también dirígete al generador en Area 51.

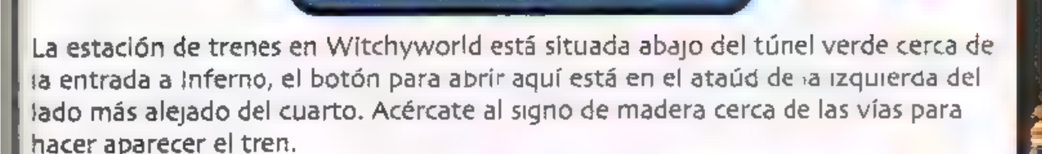


Humba Wumba's Wigwam Van



La choza de Humba Wumba está situada en la colina, cerca de Crazy Castle area. Necesitarás los movimientos Flap Flip y Grip Grab para subir, el Glowbo está dentro de la choza; llévaselo a Wumba para que te transforme en una Van. Siendo Van, podrás entrar en zonas restringidas y además serás invencible.

Train Station



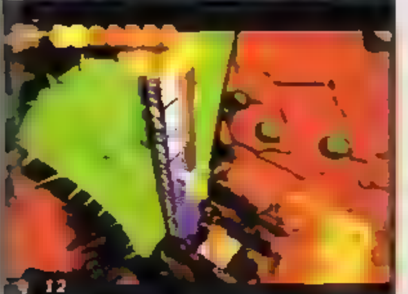
La estación de trenes en Witchyworld está situada abajo del túnel verde cerca de la entrada a Inferno, el botón para abrir aquí está en el ataúd de la izquierda del lado más alejado del cuarto. Acércate al signo de madera cerca de las vías para hacer aparecer el tren.



Jiggies

Cerca de la entrada a Witchyworld verás a Mrs. Boggy, madre de Soggy, Groggy y Moggy. Como los ositos se han perdido, debes regresárselos a su madre para que te recompense con una Jiggy. Los osos están en varios lugares del parque; para que la osita regrese, debes darle papas fritas, para el menor, debes darle un poco de picotazos con el movimiento Rat-a-Tap Rap. Para el mayor debes darle una hamburgesa hasta que tengas el movimiento Taxi Pack en Terrydactiland, cuando lo tengas, regresa por este molesto oso para llevárselo a su madre.

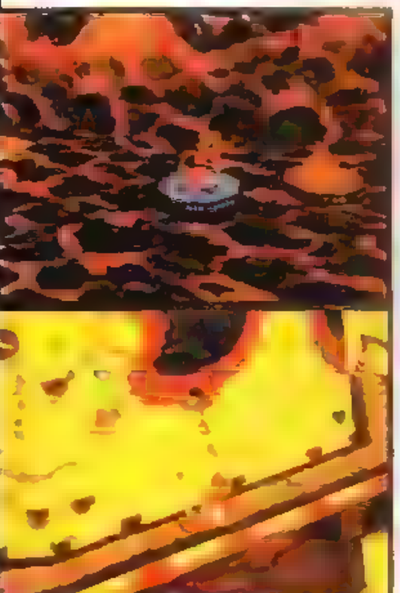




Para ganar otra Jiggy, debes hacer sonar la campana en Cactus of Strength en Stockade Area. Debes usar un Grenade Egg en el botón, luego Beak Bust y por último, Bill Drill. Sube al poste por tu premio.

Cuando entres en el área que lleva a Inferno, verás un gran tanque que dice: "Dive of Death". Sube la escalera hasta la cima para que encuentres otra Jiggy.

Ahora usa el botón Split-Up que está cerca del tobogán en Inferno y lleva a Banjo al botón cerca de camino a la choza de Mumbo. Mientras Banjo presiona este botón aparecerá un Shockspring Pad arriba del tobogán; lleva a Kazooie ahí usando los Turbo Trainers para subir el tobogán, esquivando a los enemigos. Usa el botón de Shockspring para que vueles a lo alto de la estructura y tomes la Jiggy.



Para ganar otra Jiggy debes hacer más de 30 puntos con Kazooie en el mini juego Hoop Hurry. Este está situado dentro del Crazy Castle y solamente debes entrar como Kazooie. Para inflar el castillo, usa los Split-Up pads y lleva a Banjo a través del hoyo en la pared (debes haberla volado antes) y sitúalo en el botón de Banjo en Pump Room. Cambia a Kazooie y sitúala en su botón, en el mismo lugar. Una vez que ganes el juego, sal y usa el botón Shockspring para alcanzar el techo del Crazy Castle y obtener la Jiggy.

Ahora entra en el Crazy Castle con ambos. Truena los suficientes globos en el mini juego Ballon Burst para que consigas otra Jiggy, usa nuevamente el Shocksring Pad para alcanzar la Jiggy en el techo del castillo.

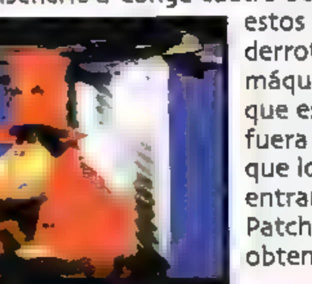
Para ganar otra Jiggy, debes ir a Dodgemsí Dome y ganar los tres retos. Haz 60 puntos en 45 segundos para ganar el round uno, 50 puntos en 45 segundos para el round dos y 40 puntos en 45 segundos para el round tres y ganarás la Jiggy que podrás recoger en la salida del domo.

Una de las Jiggies está en la cima de la atracción Star Spinner. Primero llénate lo más que puedas de energía y adquiere la posición de Talon Trot. Corre y sube a la primera estrella. Cada estrella rotará y subirá cuando tú subas en ellas, no dejes de usar el Talon Trot. Cuando llegues a lo más alto, sube a los anillos de saturno, espera el momento preciso para que saltes arriba y agarres la Jiggy.



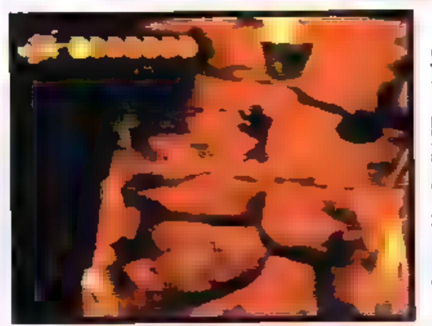
Ahora ve a la parte más alta del lado de Space Zone del Cable Car, salta al gran conducto contra la pared. De ahí, dirígete por el tubo al área marcada como "Saucer of Peril", presiona el botón rojo para que aparezca la caja misteriosa que liberaste en Fuel Depot de Glitter Gulch Mine. Sube a la nave espacial para que juegues el mini juego Saucer of Peril (debes haber energizado el generador en Area 51). Obtén más de 500 puntos en esta difícil atracción para que seas recompensado con una Jiggy, además, si lo haces a la primera, obtendrás un Cheato y la Jiggy a la vez.

Ahora debes entrar en Big Top para que te enfrentes a Mr. Patches y ganes la última Jiggy en este mundo. Para entrar aquí debes enseñarle a Conga cuatro boletos de entrada; estos los obtienes cuando derrotas varias de las máquinas tragamonedas que están patrullando fuera de Big Top. Una vez que los tengas, podrás entrar y enfrentar a Mr. Patches y al derrotarlo, obtendrás una Jiggy.



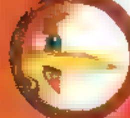
Conviértete en Van para que puedas pasar a el área de Inferno sin problemas. Sigue el camino a la izquierda y toca el claxón en la puerta que está en la pared, entrando encontrarás el cheato.



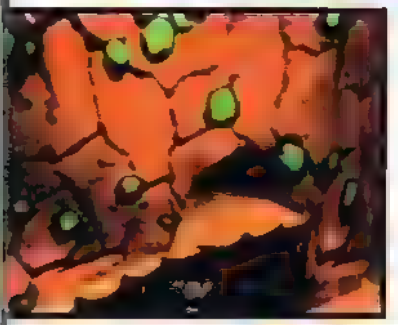


Sigue el camino en Haunted Caverns y luego pasa Cave of Horrors hasta el final. Usa el Grip Grab a lo largo de la saliente de la izquierda para que halles un cheato.

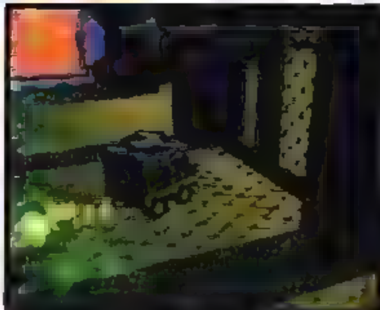
Recuerda que en el mini juego Saucer of Peril podrás ganar un cheato; para ello, deberás obtener más de 350 puntos, si obtienes más de 500 a la primera, obtendrás el Cheato y una Jiggy al mismo tiempo.







El primer Jinjo está dentro del área Stockade. Usa el Flap Flip hasta la puerta de madera a la derecha de la entrada a el área de Crazy Castle. De ahí, dirígete a la derecha para encontrar al Jinjo.



Ahora transfórmate en la Van para abrir la gran puerta en Area 51 (debes haber destruido la puerta antes con un Grenade Egg), dentro encontrarás al Jinjo.

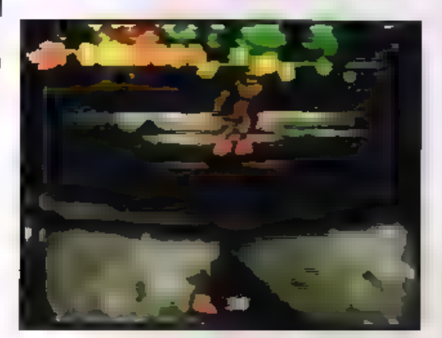


Otro Jinjo se encuentra en la cima de Big Top. Usa el Tiptoe en una de las cuerdas de la tienda y cambia a Talon Trot y corre hasta arriba para que agarres al Jinjo.

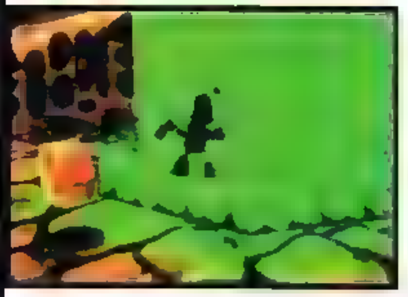
Del área cerca de "Dive of Death" entra en el túnel morado que lleva a Haunted Caverns. Sigue el camino hasta que encuentres Cave of Horrors y entra. Usa un Grenade Egg para abrir cada una de las tres cuevas (el camello y el dinosaurio serán esenciales más tarde en el juego) y agarra al Jinjo en la tercera celda.



Usa el Flap Flip en la entrada de Dodgemsi Dome y sube por el tubo hasta el techo. Si llegas hasta arriba sin ser electrocutado, podrás rescatar al Jinjo.



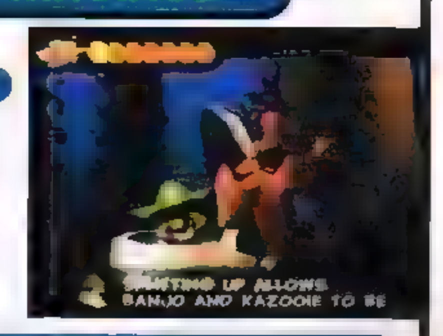
En el área de Crazy Castle, hay una saliente que lleva a Pump Room, Estalla la puerta y agarra el Honeycomb.



Otro Honeycomb está dentro de la choza de Mumbo.

Sube la escalera en Stockade que está cerca del Cable Car Ride. Sube hasta arriba del cable y presiona el botón rojo para activar el juego. Salta al carro y llega a Space Zone, una vez aquí, usa Flap Flip en la parte más alta para que agarres el Honeycomb.

Detrás de Big Top, cerca del camino que lleva al área de Inferno, está el montículo de Jamjar donde aprendes este útil movimiento.



En Space Zone, cerca de Dogemsi Dome está el otro montículo de Jamjar donde aprendes a disparar tus huevos en el aire.

Este montículo está situado en el área de Crazy Castle, recuerda que debes separar a los héroes para poder usar este movimiento, que es sólo para Banjo.



En el siguiente número estaremos dándote el resto de los tips de este juego tan extenso, esperamos que antes de que eso pase, no te rompas la cabeza encontrando todos los ítems de este juego porque nosotros ¡ya estamos soñando con osos y aves! Hasta el próximo número.





ChuChu Rocket!

Como ya lo sabíamos, desde hace un par de meses la gran compañía de origen oriental denominada como Sega ha cerado sus puertas hacia la manufactura de sistemas de videojuegos caseros, sin embargo, la propuesta que presenta para las nuevas consolas es verdaderamente interesante y claro está, Chu Chu Rocket es el primero de ellos para la línea de Nintendo y claro, es para Game Boy Advance.



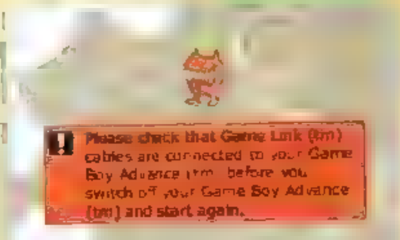


Por si no se te ha ocurrido o no has tenido la oportunidad de jugar este magnífico título en el último sistema de Sega, esta translación es muy fel a su original. Para no ir más lejos, Chu Chu Rocket es un juego de habilidad mental en conjunción de una destreza con el control, así de sencillo.

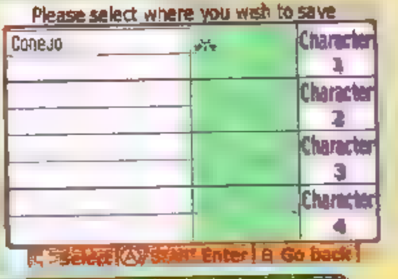
El objetivo principal del juego es guiar personajes a tu antojo sobre un tablero lo que nos recuerda algo a Lemmings, sin embargo aquí sólo pones flechas sobre los recuadros del piso y así los personajes podrán ser guiados hacia donde tú mismo dictes y ordenes. Por lo general guías a Ratones hacia su cohete espacial, pero deberás tener cuidado para que no se te colen Gatos espaciales ya que comerán un buen porcentaje de la tripulación.

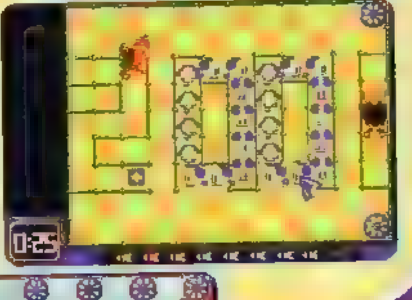
Claro está que el juego se pone verdaderamente interesante al avanzar en los niveles, ya que los laberintos son más complejos y los obstáculos son más difíciles de franquear.

Lo mejor de todo comienza cuando entras al modo de Multiplayer, ya que no es lo mismo competir contra el tiempo a vértelas cara a cara contra adversarios a los que les puedes gritar,



'¡¡¡Hey!!!, deja a mis ratones en paz'. También cuenta con escenarios de retos y acertijos, algo bastante diferente, ya que en el de reto por lo general competirás contra el tiempo al realizar lo que te pidan en un determinado lapso de tiempo. Por otra parte, los acertijos son algo más complejos ya que te limitan a una cierta cantidad de flechas ya determinadas y tendrás que utilizarlas sabiamente para lograr tus objetivos, y claro, entre más fechas te den para el acertijo, más problemas tendrás para terminar con el nivel.





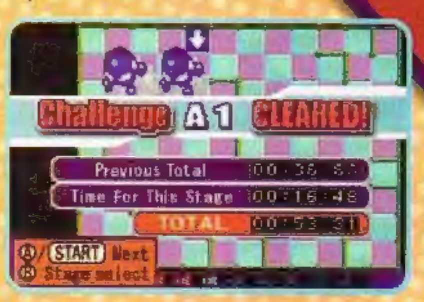








A parte de todo, tiene un pequeño editor de imágenes con el que podrás crear tus íconos para representarte durante el juego y hasta puedes ponerles animación de una manera muy práctica y sencilla. Con estos íconos te podrás dar cuenta muy fácilmente a quien le estás dando en la torre o contra quien tienes que hacer el desquite.



Para todos nosotros los jugadores de habla hispana, Sega también nos tomó en cuenta, ya que al iniciar el juego por primera vez podrás seleccionar el idioma que desees, así no tendrás problema alguno para saber qué es lo que tienes que hacer en cada uno de los niveles. El juego tiene batería, imagina, que cada vez que prendas el juego tengas que hacer tu ícono, meter el password del nivel en el que vas, y aparte configurar nuevamente cuando intentes retar a algunos amigos, sería demasiada pérdida de tiempo, por lo que con esta opción nos han facilitado mucho las cosas.



La verdad es que el juego no puede parecer más interesante en unas simples imágenes, pero lo que sí te recomendamos es que te pongas de acuerdo con otros amigos que hayan comprado el juego y armes la reta porque estamos seguros que todos ustedes tendrán un buen ratón robándose mutuamente a los ingenuos roedores.

Esperamos que Sega siga haciendo juegos tan buenos para los sistemas de Nintendo y que en un futuro puedan hacer varios proyectos en conjunto, además ya sabes el dicho... "De el Odio al Amor solamente hay un paso" ¿No crees?



Segunda Opinion

Los juegos de destreza tienen algo en común, la habilidad mental y manual, y este título combina todo eso muy bien. La gente de sega no quiso meterse en camisa de once varas al crear un juego tan simple, sin embargo les quedó tan bien que el modo de cuatro jugadores no podía descartarse.
La verdad ya tenía tiempo que pedía un juego tan bueno como éste, para un sistema portátil y no quiero decir que el resto de los juegos de destreza no lo sean, simplemente ya no habían explotado otros tipos de juegos. En verdad que éste es un cartucho muy recomendable para jugadores de todas las edades y si te pones a jugar contra alguien más, la diversión no terminará por un muuy buen ratón.
El Conejo.

Chu Chu Rocket

Lo Bueno Es Que

-La opción de multijugadores no pudo haber quedado mejor.

-Los acertijos no son tan sencillos como parece.



Lo Malo Es Que

-Forzosamente necesitas un competidor (aunque es preferente que tengas a los tres) para en verdad sacarle todo el jugo al juego.

Compañía: SEGA
Compatible con:

Clasificación: E
Desarrollador: SEGA
Memoria: 32 Megas
Categoría: Destreza
Lanzamiento: Julio 2001



ARCADIAS



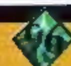
Capcom VS SNK 2 (Arcade)
La secuela del proclamado "mejor juego de peleas de todos los tiempos" ya está en puerta y tuvimos la oportunidad de checarlo en el E3. Según fuentes oficiales, el juego está prácticamente terminado para que en este verano podamos disfrutar de este sensacional juego en todos los locales de Arcadia.
Cuenta con diez nuevos personajes y seis diferentes modos de pelea, tres de Capcom y otros tres de SNK. Aunque en el evento solamente podías seleccionar entre uno de cada modo, todos los grooves se manejarán de la siguiente forma:

- Capcom Groove 1: Podrás acumular hasta tres barras de Super para realizar Combos Especiales, poner defensa en el aire y realizar los famosos Counters que consumen también barras de Super.
- Capcom Groove 2: Aquí solamente cuentas con una barra de Super para realizar los Combos Especiales, pero la velocidad del peleador se incrementará un poco para permitirte contraatacar con mayor facilidad.
- Capcom Groove 3: Con este modo podrás acumular tres barras de Super, pero no podrás Cancelar la Guardia, rodar para levantarte ni poner defensa en el aire. La ventaja de este Groove son los saltos cortos y el "Parry Move" en donde te antepondrás al ataque enemigo para asegurar la victoria.
- SNK Groove 1: Este modo es muy similar al que se encuentra en la versión original, al tener menos del 15% de la energía podrás realizar movimientos especiales indefinidamente, cargarás la barra de Super y para realizar el Super Combo de 3 niveles tendrás que juntar los dos requisitos antes mencionados. Aunque no cuenta con la Cancelación de la Guardia, podrás efectuar el Esquive y los Saltos Cortos.
- SNK Groove 2: Podrás realizar un Super Combo fácilmente, pero al efectuar el "Power Max" tendrás la posibilidad de realizar el Super Combo de tercer nivel a parte de que el daño de cualquier ataque incrementará el 20%. También podrás correr, efectuar el Safe Fall,, Cancelar la Guardia y dar Saltos Cortos.
- SNK Groove 3: Cuando la barra de Super se encuentre llena, el daño que causarás se incrementará en un 35% y el daño que recibas se reducirá a 1/8. Solamente podrás realizar Super Combos de tercer nivel, podrás realizar el "Just Defence", "Safe Fall" y lógicamente los Saltos Cortos.

Mientras el modo de juego varía radicalmente dependiendo del estilo de pelea que selecciones, las gráficas han tenido también su evolución. Los personajes se ven un poco más grandes y mucho más definidos así como los nuevos personajes: Dan de Street Figter Alpha, Joe Higashi de Fatal Fury, Haomaru de Samurai Shodown, Kyosuke de Rival School y Atenía de King of Fighters; ojalá que los hayan nivelado un poco más, ya que en el juego anterior Terry era un duro hueso de roer al igual que Guile; Yamasaki un verdadero tanque blindado y el Shin Shoryuken de Ryu le quitaba todas las esperanzas a cualquier oponente, y eso por marcar unos cuantos ejemplos, pero aún así fue un gran experimento que no está nada mal.
La verdad es que ya no soportamos más la espera para aventarnos una buena reta con los mejores peleadores de las mejores compañías que han hecho de este género todo un arte.

RESET

¿Qué tal te la has pasado este mes? ¿Ya más relajado de los exámenes finales y demás tareas? Esperamos que sí, ya que al igual que nosotros, Julio fue un mes bastante movido. Como ya lo habrás leído en el Dr. Mario, las oficinas de la redacción cambiaron su domicilio, ahora estamos en Hamburgo #10, Primer Piso, Colonia Juárez, México D.F. Código Postal 06600; solamente nos mudamos al edificio de junto, para ser más precisos en donde se ubicaba anteriormente las oficinas de Gamela México, ya que ellos se mudaron un poco antes a Paseo de la Reforma #295, 8o. Piso, Colonia Cuauhtémoc, México D.F. Pero la lista no termina ahí, ya que el original Taller de Luigi que también estaba junto a nosotros (Hamburgo #8) se cambiaron a Serapio Rendón #125 Col. San Rafael, para seguir brindando el mejor servicio a todos los propietarios de productos Nintendo. Ese mes sí que tuvo muchos cambios, Nuestra Portada se tuvo que reducir a un tercio por prioridades de información, gracias a la continuación del reporte del E3. Entró una nueva sección de la que ya hacíamos algo similar en esta Ultima Página llamada "Los 10 más Jugados en Club Nintendo", y ahora sí ya la concretamos en el "Nintendo Top Ten"; Tuvimos problemillas con la mudanza, pero para el próximo número viene lo mejor, a parte de nuestras secciones acostumbradas como Dr. Mario, Mariados, S.O.S., te tenemos nuevas sorpresas con nuevos juegos del Game Boy Advance como Konami Krazy Racers, Ready 2 Rumble Boxing: Second Round entre otros; y uno que otro del Nintendo Game Cube... ¿Cuál?... Será una gran sorpresa. Super Wario se ha quedado dormido en sus laureles, aunque es probable que próximamente lo veamos por aquí; la muy continuación de los TIPS de Banjo-Tooie (pues todavía falta bastante para que terminemos con el regreso de Gruntilda) y el Nintensivo de Castlevania: Circle of the Moon entre otras cosas, así que nos vemos en Septiembre, listos para entrar a clases.



Tomando el sol en pandilla.

Tonito tuvo la idea, Redecita hizo las llamadas, Marco mandó por e-mail la invitación a sus amigos utilizando la página de La Pandilla Telmex... y Cablín sólo se dedicó a nadar.

Pasa unas divertidas vacaciones. Llama por teléfono a tus cuates y diles que los invitas a tomar el sol en el jardín de tu casa. Y recuerda, Redecita, Marco, Tonito y Cablín te comunican con la diversión.



TELMEX

Sonric's®

Presenta:

Una **Obra Musical** llena de
Magia, Sabor y Diversión



En un lugar tan lejos...
que no podría estar
más cerca

TEATRO INSURGENTES

Libreto, música y direción: **Edgardo Lar**

Sábados y domingos 11:30 y 13:30 hrs.
Boletos en Ticketmaster al 5325 9000



la ciudad de los niñ@s



